



+

+

+

+

+

+

+

+

+

DISTOPIAS TECNOLÓGICAS

Juliana Gontijo

+

+

+

+

+







+

+

+

DISTOPIAS TECNOLÓGICAS

Juliana Gontijo

+

+

+

CIRCUITO

+

+

+



+

+

+

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Gontijo, Juliana
Distopias Tecnológicas
1ª ed. - Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014

ISBN 978-85-64022-40-9

1. Arte-Brasil 2. Arte contemporânea 3. Artes visuais

13-09944

CDD-709.81090

Índices para catálogo sistemático:

Brasil: arte contemporânea: artes visuais



+

+

+



EDIÇÃO

Renato Rezende

PROJETO GRÁFICO

Rafael Bucker

DIAGRAMAÇÃO

Luisa Primo

REVISÃO

Maria Isis Coelho Gontijo

CONSELHO EDITORIAL

Ana Paula Kiffer

Claudio Oliveira

Eduardo Guerreiro Brito Losso

Katia Maciel

Roberto Corrêa dos Santos

Rua Joaquim Silva, 98, sala 201, Lapa

CEP 20241-110, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Tel./fax: (21)2252-0247 (21)2232-1768

www.editoracircuito.com.br

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
funarte

Ministério da
Cultura

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO É PAÍS SEM POBREZA

Esta obra foi selecionada pela Bolsa Funarte de Estímulo à Produção em Artes Visuais 2013

+

+

+





+

+

+

A minha família pelo apoio em todas as horas.
Aos artistas que muito contribuíram para a realização
desta pesquisa. Aos amigos e amores pelo carinho e
experiências proporcionadas.

E aos acasos, riscos e desafios da vida, por me manterem
em constante processo de busca e de conhecimento.

+

+

+

+

+

+





SUMÁRIO





+

+

+

INTRODUÇÃO

O conceito de distopias tecnológicas ————— 8

PARTE 1

Relações disfuncionais entre arte e técnica ————— 18

Processos táticos da arte: improviso,
precariedade, gambiarra ————— 28**PARTE 2**Anomalias tecnológicas, subjetividades
maquínicas ————— 50Desconstrução das máquinas, desestabilização
das imagens ————— 66A ampliação tecnológica do audível,
a ampliação audível do tecnológico ————— 80

+

NOTA CONCLUSIVA ————— 96

+

+

**ENTREVISTAS**

Coletivo Gambiologia ————— 102

Dirceu Maués ————— 118

Floriano Romano ————— 134

O Grivo ————— 146

Mariana Manhães ————— 162

Milton Marques ————— 178

Paulo Nenflidio ————— 192

Vanessa de Michelis ————— 204

BIBLIOGRAFIA ————— 220

+

+

+





**INTRODUÇÃO: O CONCEITO
DE DISTOPIAS TECNOLÓGICAS**

Se funciona, está obsoleto.
– Stafford Beer



A constituição de uma sociedade ideal alimentou, durante séculos, diversos sonhos, fábulas, lendas, mitos e projetos humanos, materializados em tratados, romances e leis como *A República*, de Platão, e o *Gênesis*, da Bíblia cristã. Entretanto, um termo para este anseio humano surgiu somente em 1516, quando Thomas More escreveu o romance intitulado *Utopia*, baseado nos relatos de Américo Vespúcio sobre a descoberta de uma ilha paradisíaca em sua expedição à América (mais tarde batizada como Fernando de Noronha). O caráter ideal da sociedade que poderia aí se instalar não deixa de entrever a própria impossibilidade de sua concretização: o termo *utopia*, criado então por More, reúne os radicais gregos *u* (não) e *topos* (lugar), ou seja, um “não-lugar”, ou um lugar não existente. Séculos mais tarde, em 1868, Gregg Webber e John Stuart Mill, em um discurso no Parlamento Britânico, utilizam pela primeira vez a palavra “distopia” para caracterizar um lugar oposto ao utópico: em grego, *dis* (dificuldade) e *topos* (lugar) significariam, pois, um “lugar



difícil”. A distopia está vinculada diretamente com uma relação problemática com o presente e com uma visão desacreditada do futuro. Enquanto processo discursivo literário e filosófico, as narrativas distópicas variam quanto a sua visão crítica sociopolítica, embora nem sempre de concepção pessimista. Entendemos, então, que a utopia possuiria, em sua concepção etimológica, a própria ideia de distopia, estando ambas intrinsecamente relacionadas. Ou seja, a impossibilidade reconhecida do ser humano de chegar a sistemas sociais perfeitos também o torna consciente da própria imperfeição crítica de cada contexto social.

O intenso desenvolvimento tecnológico das últimas décadas fez com que expectativas antagônicas fossem depositadas nas pesquisas científicas e tecnológicas. Por um lado, uma atitude tecnofóbica que vê, sob um prisma de temor, a ciência e a tecnologia atuais. Por outro lado, uma tendência tecnofílica, que designa um comportamento patológico de adesão acrítica às inovações tecnológicas. Alguns fatores que impulsionam ambos imaginários podem ser enumerados: as pesquisas relativas à biotecnologia e à engenharia genética, que permitiriam expandir a vida humana; a nanotecnologia; o desenvolvimento aeroespacial, que nos leva a conjecturar uma futura ocupação extraterrestre; os dispositivos portáteis de uso corrente, que nos propiciam o acesso a todo tipo de informação, em praticamente qualquer lugar e momento.

Diante da atual conjuntura, o historiador da arte Hans Belting sugere que a tecnologia desponta como “porto do imaginário” e lugar utópico por excelência, devido a sua potência de transformação:

“A utopia já não é mais uma das reivindicações da arte, mas, ao invés, virou um privilégio da tecnologia. Esta última não só conquistou o mundo como um espaço de trânsito de informações instantâneas e



de comunicação, como também promete um corpo perfeito que será protegido da morte¹ (Belting, 2006: p. 1).

Na disputa entre arte e tecnologia, a arte ganharia em potência de expressão de liberdade pessoal ao abandonar a responsabilidade de representação de um presente e futuro coletivo, além de se libertar da guarda da representação oficial da história: torna-se, dessa forma, o território da imaginação e liberdade criativa individual e subjetiva, e afirma-se também em resposta à predominância de mundos artificiais fundados pela utopia tecnológica.

Contudo, ainda que as relações conceituais entre arte, tecnologia e cultura sejam conflituosas, na prática as novas tecnologias da informática e da eletrônica misturam-se em todas as esferas da cultura. Os diálogos entre disciplinas como a filosofia, a sociologia, as ciências cognitivas, a biologia ou a neurociência foram intensificados. No âmbito da arte contemporânea, percebemos a incorporação de tecnologias e de práticas científicas na elaboração de projetos artísticos, impulsionada pelo mais fácil acesso aos artefatos eletrônicos e digitais a partir dos anos 80.

Em dado panorama de relações, o projeto de pesquisa *Distopias Tecnológicas* propõe refletir sobre práticas artísticas contemporâneas brasileiras que insiram uma crítica dentro do discurso tecnológico, a fim de abrir novas possibilidades de reelaboração e ressignificação poética da técnica. A utilização da baixa tecnologia, do mesmo modo que o uso de dispositivos reciclados, forja um discurso crítico diante da tecnologia hegemônica e de suas estratégias de consumo, utilitarismo e obsolescência vertiginosa. Frente a uma sociedade cada vez mais tecnocrata, essas táticas artísticas deixam transparecer certos padrões

1. No original: "Utopia no longer remains one of art's claims but instead has turned into the privilege of technology. The latter not only conquered the world as a traffic space of instant information and communication but also promises a perfected body which will be protected from death."



distópicos e um imaginário cybertecnológico, que contradizem os valores utópicos de uma sublimação tecno-científica. Incorporam, pois, a imprevisibilidade, a inutilidade, o desvio, a precariedade tecnológica, a degeneração, a estética *cyberpunk*, a aleatoriedade da programação digital, a obsolescência da máquina e o lixo tecnológico. O irromper dessa poética reverte os limites estabelecidos entre o industrial e o artesanal, o orgânico e o inorgânico, o homem e a máquina, a arte e a técnica. Com suas particularidades, os trabalhos do Coletivo Gambiologia, Dirceu Maués, Floriano Romano, O Grivo, Mariana Manhães, Milton Marques, Paulo Nenflidio e Vanessa de Michelis propõem, desse modo, a reinvenção dos objetos técnicos e a subversão de sua utilização.

O coletivo Gambiologia – formado por Ganso, Fred Paulino e Lucas Mafra – discute a reapropriação criativa de mídias e de tecnologias, especialmente em contextos de menor recurso material, numa estratégia que incorpora o uso da gambiarra, do improvisado e da reciclagem. Envolver e questionar as tecnologias, e em particular o determinismo tecnológico, no qual cada objeto possui uma função designada, leva os artistas a assumir, estrategicamente, a pergunta: “o que eu posso fazer com isso?”. Os objetos construídos reúnem, portanto, um excesso de elementos oriundos de ferros-velhos, de feiras de antiguidade e do lixo descartado nos ambientes urbanos.

Ao tratar igualmente da precariedade material do mundo contemporâneo, as reprogramações de artefatos tecnológicos feitas por Milton Marques atuam na reelaboração poética de materiais descartados. O artista recupera câmeras, motores e outros artefatos eletrônicos para construir pequenas máquinas que ironizam o utilitarismo tecnofílico atual, a partir de conhecimentos básicos da eletrônica. Seus dispositivos poéticos remetem à formação imagética da memória, à criação de simulacros e à construção de subjetividades, maquínicas ou humanas.

A imprevisibilidade do comportamento dos elementos eletromecânicos surge na construção *low-tech* dos objetos-máquinas por Mariana Manhães.





Suas máquinas dialogam com o espaço expositivo e podem assumir os comportamentos orgânicos de um corpo organizado, sujeito a uma interação intrínseca entre suas partes e independente de uma manipulação humana. Objetos da coleção da artista são animados em um vídeo artesanal que comanda os movimentos das partes eletrônicas e industriais da obra, fato que aponta à emergência de uma poética do cotidiano.

Já Dirceu Maués procura instaurar novas maneiras de ver baseado em experimentos com aparelhos que remontam aos primórdios da fotografia e encontram-se aliados à economia de recursos, como câmeras escuras² e estenopeicas³. Dessa forma, caixas e tubos de papelão transformam-se em máquinas de visão para o redescobrimto da paisagem e do espaço urbano, e exploram a precariedade de materiais, a imprevisibilidade e a instabilidade da imagem.

As máquinas sonoras construídas por O Grivo comportam tanto a utilização não convencional de instrumentos musicais tradicionais, quanto a criação de aparelhos sonoros feitos com objetos recuperados ou desviados de sua função original, incorporados a sistemas eletromecânicos. Suas engenhocas, atreladas a computadores, conjugam o artesanal ao eletrônico, o analógico ao digital, o *low* ao *high-tech*, sempre em busca de sonoridades inusitadas.

De modo semelhante, as obras de Paulo Nenflidio articulam a experimentação física e sonora dentro de uma elaboração estética. Bichos,

2. A câmera escura é um instrumento óptico baseado no princípio do mesmo nome, que consiste na projeção de uma imagem por meio de um buraco feito numa caixa ou sala. A luz do espaço exterior se projeta na parede oposta, formando uma imagem invertida da paisagem exterior. Esse tipo de aparelho esteve na base da invenção da fotografia no início do século XIX.

3. As câmeras estenopeicas ou *pinhole* são câmeras fabricadas artesanalmente na qual um milimétrico furo é feito em um recipiente fechado, possibilitando a entrada da luz que irá sensibilizar o papel ou película fotográfica, fixando assim uma imagem.



máquinas e outros objetos, surgidos da invenção e do improviso de materiais, constituem um bestiário de criaturas cibernéticas e de máquinas próximas a um imaginário de ficção científica, criadas para a produção de sonoridades.

Os objetos sonoros de Romano aproximam o universo do cotidiano à arte por meio da adaptação *low-tech* de artefatos. Ao serem utilizados em performances no espaço urbano, esses objetos adquirem sentido político. Em ambientes expositivos, proporcionam uma ressignificação poética e irônica da funcionalidade convencional dos objetos.

Entre estratégias artísticas e táticas ativistas, Vanessa de Michelis explora composições sonoras em performances e instalações, nas quais faz uso da eletrônica e da captação de paisagens sonoras. Desenvolve, paralelamente, em oficinas de eletrônica do tipo D.I.Y.⁴ e de música experimental, um trabalho que visa a ampliação do conhecimento da tecnologia ao propor o acesso ao funcionamento interno dos dispositivos eletrônicos; ou, como se referia Vilém Flusser (1985), a abertura da “caixa preta”.

Esta seleção de artistas não é exaustiva, muito menos conclusiva. Como um ensaio, pretende pôr em evidência alguns processos significativos que podem elucidar transformações culturais, tanto do ponto de vista da percepção humana à realidade circundante, quanto da nossa interação com a técnica. Nessas práticas artísticas, a tecnologia não é utilizada como um meio para a obtenção de um resultado. Aqui, ela se relaciona intrinsecamente com a obra. Juntas proclamam uma ordem distinta da programada originalmente, e propõem uma nova configuração do ser humano e dos objetos com os quais ele interage, construída com base no caos dos elementos pós-industriais.

4. *D.I.Y.* é uma abreviação da expressão em inglês *Do It Yourself* (faça você mesmo), que traduz um espírito surgido com a cena punk, pós-punk e movimentos underground.







PARTE 1



RELAÇÕES DISFUNCIONAIS ENTRE ARTE E TÉCNICA

Porque a essência da técnica não é nada de técnico, por isso a meditação essencial sobre a técnica e a discussão decisiva com ela devem acontecer num âmbito que, por um lado, está aparentado com a essência da técnica e, por outro lado, no entanto, é fundamentalmente diferente dela.

Um tal âmbito é a arte.

– Martin Heidegger



Arte e tecnologia, embora hoje sejam tratadas como duas categorias diferenciadas às quais aplicam-se perspectivas e discursos de abordagem distinta, nem sempre estiveram situadas em polos opostos. Ainda que muitas vezes elas nos interpelem com questões semelhantes, esquecemos, com frequência, dos aspectos culturais da ciência e da tecnologia. Atualmente, estes dois campos de conhecimento têm um imenso poder de inferir na nossa percepção da realidade circundante e de transformar os processos de individuação, porquanto interferem no que entendemos como natureza humana (Santos, 2003). Podemos considerar até que a tecnologia tornou-se, nas últimas décadas, uma segunda natureza, pois que a potência das máquinas é exercida – e sentida – em todas as esferas da vida humana, afetando nossa percepção e experiência com o real. Nessa perspectiva, faz-se necessário e urgente estabelecer uma atitude mais consciente diante das tecnociências para entender com profundidade a inter-relação humano-máquina. Paul Virilio (1999), ao pensar nesta



época de microprocessadores e de comunicação cibernética, infere à arte o papel de estabelecer uma crítica, uma vez que ela sempre refletiu, à sua maneira, problemas técnicos e científicos de cada momento. Uma crítica de arte das tecnociências possibilitaria, ademais, pensar a junção entre arte e tecnologia, e refletir sobre a forma com a qual as ingerências do artístico nos objetos técnicos poderiam reverberar e produzir novos significados no âmbito cultural.

Não havia, na Grécia antiga, uma palavra específica para a arte. Utilizava-se, para tal, a palavra *téchne* – de onde deriva técnica e tecnologia – que, entretanto, cobria um vasto campo e se referia a qualquer fazer produtivo, até mesmo o artístico. Contudo, mais que um fazer, *téchne* designava um saber prático, e desse saber emergia um produzir específico, próximo à criação, a *póiesis*⁵. *Téchne* e *logos* (que significa palavra, discurso, conhecimento) articulam-se no século XVIII para formar a palavra *tecnologia*, e sugere, assim, uma combinação entre o saber-fazer com o conhecimento teórico e científico.

A indistinção entre arte e técnica continuou no seio da sociedade ocidental pelo menos até o Renascimento. Os estudos anatômicos e mecânicos de Leonardo Da Vinci e a prática da geometria como ciência central na pintura por Piero della Francesca podem servir como exemplos paradigmáticos da relação intensa entre esses campos, todavia indiscriminados. Essa divisão começa a ser esboçada no século XVII, quando Francis Bacon opera uma valorização das artes mecânicas, após rejeitar a oposição platônica e aristotélica entre verdade e utilidade para instituir uma cultura técnico-científica. O mundo, em suas grandezas físicas e naturais, passa a ser explicado pelo modelo conceitual das ciências exatas, e suas máquinas

5. *Póiesis* pode ser entendida como todo processo criativo que, a partir de uma *téchne*, faz emergir um mundo. Cf. Heidegger, Martin. “A questão da técnica”. Em *Ensaaios e conferências*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.



de medição adquirem valor de verdade e precisão, fora de qualquer margem de erro. No entanto, a real divisão entre arte e técnica somente é concretizada no período do Romantismo (século XVIII): a arte estaria vinculada à subjetividade, enquanto a técnica seria objetiva e mecânica (Machado, 1993).

Assim sendo, a época moderna passa a conceber a técnica como um fazer do homem para atingir uma determinada finalidade. Esse pensamento – que de certo modo continua vigente – coloca a natureza como um objeto de domínio da ação humana e conduz ao esquecimento da própria essência da técnica, segundo Martin Heidegger (2002). É nesse parâmetro que reside o perigo da técnica, isto é, na atenção exclusiva em seu caráter instrumental e na tendência humana de, por esse viés, querer sempre dominá-la.

A essência da técnica não é, para Heidegger, técnica. Em sua essência, trata-se de uma “forma do desencobrimento” que rege o fazer (Heidegger, 2002). A *téchne*, ao pertencer ao domínio da *póiesis*, conduz a um desvelar, a um modo de desabrigar do ente⁶ que infere na sua concepção ontológica. Na tentativa de resgatar a tecnologia do pensamento moderno lógico-científico, procura-se inverter a concepção instrumental e antropológica da técnica⁷ e o imperativo que exige que a natureza se comporte em função da produção humana, mediante a afirmação de que não é o ser humano quem rege a técnica, mas é regido por ela.

6. A distinção entre ser e ente sempre foi um problema para a filosofia. Segundo a filosofia clássica, podemos dizer que ente seria o todo existente e definido, tudo cuja existência é perceptível por algum sistema animado. Enquanto o ser é tido por Heidegger como o existir, puro e simples, ou como uma estrutura de entes, ou seja, a interconexão de diversas essências.

7. Por concepção antropológica da técnica, entende-se a construção de uma noção da técnica guiada por um ponto de vista estritamente humano, à medida do homem.



O questionamento do uso restrito e instrumental do objeto técnico aproxima Martin Heidegger de Gilbert Simondon. Nesse esforço de desconstrução da concepção de funcionalidade moderna, Simondon aclara que a evolução dos objetos técnicos não obedece somente às necessidades econômicas ou práticas do homem. Ela estaria também vinculada a uma tendência de unificação intrínseca de suas partes em um todo unitário, sendo o ser humano apenas um operador desse processo. O objeto técnico “evolui por convergência e adaptação a si, unifica-se interiormente segundo um princípio de ressonância interna”⁸ (Simondon, 2007, p.42). O homem, ao relacionar-se com este tipo de objeto, deveria estar atento à sua gênese contínua, à sua estrutura autônoma de funcionamento. O objeto técnico, de acordo com essa concepção, torna-se não só uma mediação entre o natural com o humano, como também uma mistura deles. Possui, assim, um pouco de cada um desses dois estados, e faz surgir uma nova relação entre homem e natureza. É por meio desse objeto, símbolo da “transindividualidade”, que as relações inter-humanas se estabelecem. Numa época em que se iniciava a era da robótica, Simondon interessava-se por esse ser técnico e inanimado que nascia ao lado do ser vivo.

A oposição entre cultura e técnica, para o autor mencionado, resulta de uma dificuldade de compreensão por parte da primeira, que vê a máquina como uma “estereotipia iterativa” (Simondon, 2007: p. 162), ou seja, uma repetição involuntária e mecânica de gestos pré-programados, cuja serventia ocorre, unicamente, conforme o capricho humano. Há que restabelecer, portanto, uma cultura da técnica:

“A oposição entre tecnologia e cultura vai durar até que a cultura descubra que cada máquina não é uma unidade absoluta, mas

8. No original: “evoluciona por convergencia y adaptación a sí mismo; se unifica interiormente según un principio de resonancia interna.”



apenas uma realidade técnica individualizada, aberta de acordo com dois caminhos: o da relação com os elementos e o das relações interindividuais no conjunto técnico. [...] A máquina é encerrada nessa visão estreita que a considera perfeita e consumada em si mesma, que a faz coincidir com seu estado atual, com suas determinações materiais". (Simondon, 2007: p. 162)

O objeto técnico, caso visto somente quanto a sua possível utilidade, transforma-se apenas num meio para a “domesticação das forças naturais por meio de uma lógica de serventia: a máquina é um escravo que serve para fazer outros escravos”⁹ (Simondon, 2007, p.144). O modelo de relação senhor-escravo permanece na nossa concepção autocrática da técnica: ou o humano é o senhor da máquina, ou encontra-se dominado por ela. Ao ter sido incorporada à estrutura do trabalho, a máquina não assumiu novas estruturas específicas de um saber técnico. A relação do trabalhador com a máquina é, por conseguinte, inadequada, pois ela não prolonga a atividade de invenção, ao trabalhar apenas com a repetição de gestos pré-programados. Para sair dessa situação de alienação e submissão, é necessário, portanto, que o indivíduo conheça o funcionamento do objeto e possa intervir nele.

Nesse panorama, a arte surge como uma possibilidade de prolongar o processo de concretização inventiva inerente das máquinas. Para Heidegger, o fato de a arte coincidir no âmbito da essência da técnica, porém se distanciar completamente dela no terreno prático, pode conduzir à produção de um novo modo de pensamento técnico. Enquanto *póiesis*, a obra de arte permite desvelar um mundo, ou seja, fornecer uma interpretação que daria sentido ao fazer do ser humano. Faz-se indispensável, portanto, vincular a técnica novamente à sua

9. No original: “la domesticación de las fuerzas naturales por medio de una primera servidumbre: la máquina es un esclavo que sirve para hacer otros esclavos.”



origem, situada na *póiesis*. Desse modo, ela voltaria a ser vista como uma maneira própria de produzir o desvelar de um mundo, e não apenas como um meio utilitário para determinados fins. Nesse retorno à *póiesis* da técnica, poderiam se reencontrar o produzir artístico e o produzir técnico.

Os aparelhos tecnológicos são ainda objetos de fetiche¹⁰ que explicitam uma hierarquização econômica determinada, inseridos numa lógica de produção-consumo, na qual o uso de um dispositivo torna-se, finalmente, uma distinção social entre indivíduos. Essa lógica afasta a tecnologia de sua potencialidade imanente e faz convergir num circuito ininterrupto de desejo, utilidade e dejeção, no qual a obsolescência programada¹¹ surge como uma das engrenagens principais de alimentação.

A fetichização, encontrada no consumo das novidades tecnológicas, também se expressa, de outra forma, no domínio artístico. Desse modo, o mundo atual, guiado pela cegueira da técnica e da instrumentalização, transforma, igualmente, o objeto de arte em mercadoria, em objeto cultural de consumo¹². O objeto técnico, ao entrar no domínio da arte, passa por um novo processo de fetichização,

10. O fetiche, no sentido marxista, é uma discrepância entre o valor de uso e o valor de mercado. É também um objeto ao qual se atribui um valor mágico ou ritual. É ainda, para Freud, um sintoma da parafilia, na qual um objeto recebe uma projeção do desejo sexual do indivíduo.

11. A obsolescência programada é a decisão de desenvolver um produto programado para que se torne obsoleto ou não-funcional num curto período de tempo, para forçar o consumidor a adquirir um novo modelo.

12. Theodor Adorno e Max Horkheimer afirmam que a arte estaria pouco a pouco sendo controlada por uma indústria cultural, que pensa a arte como mercadoria. Essa indústria explora sistematicamente os bens chamados culturais, e expande a mecanização do ser humano do domínio do trabalho ao campo do prazer e desejo. Cf. T. Adorno, M. Horkheimer. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1985



pele qual assume sua corporalidade individual, dotada de potencialidades ocultas. Entretanto, a arte, como território de individuação e subjetividade, pode propor o fetiche como um objeto opaco que traria em si uma subversão da ordem entre o valor de uso e o valor de mercado. A inadequação entre esses dois valores, fator residual da sociedade capitalista ocidental, se evidencia na obra de arte, marcada pelo equilíbrio inatingível entre necessidade e produção, racionalidade e valor.

Para Arlindo Machado (1993), a relação atual entre arte e tecnologia resulta numa adesão tensa, uma vez que o conceito de produtividade tecnológica dominante choca-se com o caráter gratuito e anárquico da arte. O pensamento autocrático em relação à técnica, apontado por Simondon, segue presente, em boa parte das vezes, quando o ser humano recorre à máquina com uma finalidade estética. O dispositivo tecnológico é visto, nessa ocasião, como um meio instrumental com o qual o artista deve simplesmente utilizar para se expressar.

À contramão dessa tendência, a reflexão sobre a essência da técnica, sobre a cultura como campo ampliado e a relação entre ambos os campos faz emergir uma consciência artística que se propõe atuar em conjunto com a máquina e escutar sua ressonância interna. Os artistas que alcançam melhor essa adesão são, segundo Machado, os que trabalham intervindo na própria máquina, como o fez Nam June Paik ao modificar televisores¹³ e elaborar sintetizadores de vídeo¹⁴. Está em questão aqui a interação, isto é, uma real

13. Nam June Paik, *Moon is the Oldest TV*, 1965.

14. Em 1969, Nam June Paik e o engenheiro Shuya Abe fabricaram o *The Paik-Abe Video synthesizer*, a primeira máquina designada para alterar sinais de vídeo. Combinava o sinal de vídeo, moduladores de escaneio magnético e uma mixagem não linear seguida de colorização. Paik chamava esses sintetizadores de “máquinas anti-máquinas”.



modificação tanto da máquina quanto de seu usuário, que ultrapasse a interatividade programada ordinária. Ao criar com a máquina, o artista passa para domínio da invenção e tem a possibilidade de explorar, por conseguinte, as potências latentes das máquinas, ou seja, aquilo para o qual elas não foram programadas. Assim, além de inventar novos dispositivos, opera, simultaneamente, desvios nos já inventados, a fim de propor novos significados e poéticas: novas *póiesis*.





**PROCESSOS TÁTICOS DA ARTE:
IMPROVISO, PRECARIEDADE,
GAMBIARRA**





+

+

+

PROCESSOS TÁTICOS DA ARTE:
IMPROVISO, PRECARIEDADE, GAMBIARRA

+

+

+

Longe de uma sublimação do tecnológico e do imperativo de precisão e rigor tecnocrático, encontram-se práticas artísticas que trabalham a reelaboração poética de materiais com um enfoque crítico na definição utilitária dos objetos, na ideia de progresso técnico e na obsolescência dos dispositivos. A recuperação de objetos tecnológicos obsoletos, seu deslocamento funcional e a valorização da baixa tecnologia materializam uma forma de considerar a arte como um agente de transformação, política e cultural, da atual sociedade de consumo cibertecnológica.

As apropriações de objetos extra-artísticos são conhecidas desde os *ready-mades* duchampianos¹⁵. Entretanto, o campo operacional de artistas como Mariana Manhães, Milton Marques, o coletivo

15. *Ready-made* é uma estratégia inaugurada por Marcel Duchamp na qual o artista subtraía um objeto do campo mercantil e o inseria no campo artístico. Um de seus *ready-mades* mais conhecidos é a *Fonte*, de 1917, um mictório invertido.

+

+

+





Gambiologia, Romano e O Grivo, ao rearmar elementos que já existem, aproxima-se da prática de pós-produção. Segundo Nicolas Bourriaud (2009), essa prática caracterizaria a arte depois dos anos 90 ao apropriar, reinterpretar, reutilizar e reproduzir produtos culturais existentes no momento:

"Todas essas práticas artísticas, embora muito heterogêneas em termos formais, compartilham o fato de recorrer a formas já produzidas. Elas mostram uma vontade de inscrever a obra de arte numa rede de signos e significações, em vez de considerá-la como forma autônoma ou original. [...] A pergunta artística não é mais: "O que fazer de novidade?" e sim: "O que fazer com isso?". Dito isso em outros termos: Como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano? Assim, os artistas atuais não compõem, mas programam formas". (Bourriaud, 2009: p.13)

A modificação do objeto, e não apenas seu deslocamento, provoca um desvio de sua função prévia. As possibilidades de desvio no uso dos objetos estabelecem que o consumidor não deva ser imediatamente identificado com o produto que ele consome, pois que a distância entre consumidor e produção, além de abrir espaço, favorece uma pluralidade de operações. O uso por si já conforma uma reinterpretação daquele objeto, segundo Michel de Certeau (1998). Longe de ser um ato passivo, o consumo esconde pequenas operações de modificações e desvios, comparáveis a um ato de micro-pirataria.

O *ready-made* incorpora, ironicamente, a arte ao processo capitalista de produção, e a obra passaria a ser um deslocamento de um produto de uma esfera a outra. Desapareceriam, assim, as distinções entre criar e escolher, produzir e consumir. Essa cultura do uso, fundada pela apropriação de objetos dentro da cadeia de produção, propõe uma transformação no estatuto de obra de arte, uma vez que discute os conceitos de originalidade (estar à origem de) e criação (criar des-



+

+

+

de o nada). A obra de arte, assim como qualquer objeto cultural, surge apenas como uma terminação temporária inclusa numa rede de elementos interconectados, através da qual será possível reinterpretar os relatos anteriores. Desse modo, se o conceito de Marcel Duchamp resumia o ato artístico a um ato de escolha, em detrimento da atividade manual, as novas estratégias de pós-produção tomam o objeto como agente ativo, pré-existente num estado anterior, mas dependente da colaboração do artista e do receptor para a sua transformação.

Ao conseguir comprar uma arma de fogo ilegal, Milton Marques desarmou seu mecanismo original, inutilizando-a, e nela inseriu um mecanismo alternativo, com peças eletromecânicas e inscrições que surgem no cano, cada vez que o gatilho é puxado automaticamente por um motor elétrico (*Sem título*, 2010). O revólver mantém sua aparência ameaçadora, conectado intrinsecamente à realidade extra-artística, porém seu funcionamento é subvertido por uma estrutura poética, crí-

PROCESSOS TÁTICOS DA ARTE:
IMPROVISO, PRECARIIDADE, GAMBARIARRA



[4] Milton Marques
Sem Título, 2010
Revólver calibre .32, vidro e mecanismo elétrico; 14 x 30 x 12 cm

31





tica e irônica. O próprio texto inserido na obra faz referência à experiência, um tanto intensa, de aquisição dessa arma do mundo do crime.

Podemos ainda observar, na recuperação de objetos *low-tech* e obsoletos, uma política para desestabilizar a tecnocracia, invertendo a lógica utilização dos aparelhos tecnológicos. A apropriação, nesse caso, pode vir associada à depreciação – ou relativização – da alta tecnologia, e revelaria, portanto, padrões distópicos e um imaginário cibertecnológico que contestaria os valores da sublimação tecnocientífica. Esse tipo de arte que recupera objetos “se inscreve no sistema da cadeia industrial (é seu contraponto, no mesmo lugar), como variante da atividade que, fora da fábrica (noutro lugar), tem a forma de bricolagem” (Certeau, 1998: p. 92). A definição do que é *low-tech* encontra-se intrinsecamente ligado à concepção do *hi-tech*; são termos complementares e comumente opostos de forma a simplificar um relativismo fundamentado muitas vezes num evolucionismo tecnológico, determinado sócio-economicamente. Refere-se, por conseguinte, a técnicas e designs que deixaram de ser “de ponta”. Parte das propostas selecionadas neste ensaio combinam ambas designações e rompem, dessa maneira, com a separação dual e hierárquica estabelecida no senso comum. Elementos recuperados ou de baixo custo são utilizados junto a projetores LED de última geração, amplificadores de alta performance ou circuitos que envolvem uma linguagem de programação especializada. O *low* é utilizado em paralelo ao *high*.

Nesse aspecto, a gambiarra aparece como uma prática artística cultural que soluciona problemas de forma alternativa e de baixo custo. Ela estabelece, ainda, funções incomuns para certos objetos, e torna-se também uma tática¹⁶ política e uma opção estética. Quando associa-

16. Ao contrário da “estratégia”, uma “tática”, segundo Michel de Certeau, não tenta dominar ou vencer uma determinada situação, mas busca se infiltrar no interior de um sistema para propor soluções a determinadas necessidades. Para isso, explora as falhas do sistema e utiliza o improviso de meios dada a falta de recursos próprios.



+

+

+

da às técnicas eletrônico-digitais, essa tática de ação, num primeiro momento, penetra no campo da indústria para, em seguida, alterar suas regras. O objeto artístico e cultural desestabiliza a tecnocracia do produto industrial. Motores de forno micro-ondas, lâmpadas de LED, ventiladores de computador, além de uma multiplicidade de objetos comprados em mercados populares, são adquiridos ou recuperados para serem recombinaados com diversos objetos e reinseridos, então, em outro campo de significações simbólicas. O improviso e o resgate de uma elaboração manual implícitos nessa prática – não necessariamente ligada a uma precariedade – rompem os limites entre o industrial e o artesanal, entre o artista e o artífice.

PROCESSOS TÁTICOS DA ARTE:
IMPROVISO, PRECARIIDADE, GAMBIARRA

+

+

+

O coletivo Gambiologia – formado por Ganso, Fred Paulino e Lucas Mafra – propõe a gambiarra como uma tática do improviso, associada com a eletrônica e com a programação digital. Os objetos por eles elaborados reúnem uma abundância de materiais provenientes de ferros-velhos, brechós, lojas de eletrônica e até do lixo encontrado no perímetro urbano. São arranjados num *assemblage* barroco que subverte qualquer hierarquização de materiais ou organização racional. Nessa apropriação estética, o *Gambiociclo* (2010) é um veículo de transmissão multimídia, equipado com diversos tipos de eletrônicos e elaborado inteiramente com materiais de segunda mão: a base do veículo é um triciclo de carga, ao qual foram incorporados peças de ferro-velho, embalagens de produtos, motores e uma multiplicidade de elementos eletrônicos. Este carro-objeto foi montado para atuar como um veículo multimídia, destinado à realização de projeções, performances de *graffiti* digital e intervenções diversas no espaço urbano, resultando numa obra em constante processo de adaptação às necessidades episódicas. O *Gambiociclo* atua, dessa forma, como vínculo direto entre o espaço urbano, seus transeuntes e a esfera técnica.

As obras sonoras de Paulo Nenflidio manifestam um rigor escultórico na elaboração formal. O artista projeta suas obras como se armasse um quebra-cabeça, nas quais são utilizadas peças fabri-

33

+

+

+





[↔] Coletivo
Gambiologia
Gambiociclo, 2010
Concepção: Fred
Paulino; Mecânica:
Andrei Policarpo;
Foto: Pedro David

cadadas dentro de um processo artesanal, assim como elementos pré-fabricados, com o intuito de explorar as características eletroacústicas do som. *Polvo* (2010) possui uma estrutura eletromecânica que utiliza água e ar comprimido para produzir um som que, segundo o próprio artista, lembra o lamento de um bicho desconhecido. Interruptores situados no corpo da obra acionam válvulas que deixam passar ar comprimido no interior da tubulação de conduíte, semelhante a braços de um polvo eletromecânico. A cabeça da escultura pulveriza água. Todos os materiais da obra – tubos, conexões, interruptores, compressores de ar etc. – foram comprados já prontos, sendo combinados para dar outro uso a esses elementos e desviá-los de sua função original. No entanto, a precisão e o acabamento de Nenflidio descartam a gambiarra como uma utilização do precário para incidir, sobretudo, no improvisado de materiais. É o caso de *Monocórdio Infinito nº 2*, construído com peças retiradas de um contrabaixo elétrico, de um amplificador e de um ventilador



+

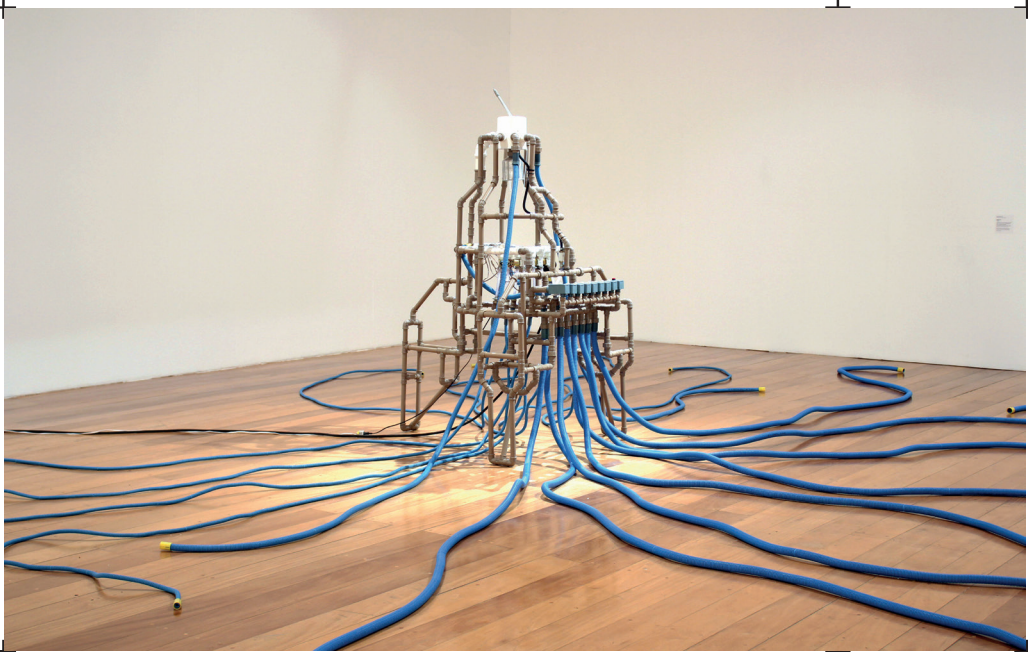
+

+

de escritório, e *Escorpião* (2009), construído com material eletrônico sucateado, levado ao artista durante seu período de residência em Arizona-USA, em 2009.

Esses tipos de práticas podem ser vistos como maneiras de utilizar uma ordem imposta – nesse caso, a tecnologia e os padrões tecnocratas – em que serão introduzidos padrões de fazer alternativos. O artista mobiliza, assim, dois tipos de funcionamento diferentes, o normativo e o alternativo, que interferem um no outro. Essas formas de reemprego de materiais instauram uma pluralidade de usos culturais e, paralelamente, subvertem a lógica produtora: “aquilo que se chama de “vulgarização” ou “degradação” de uma cultura seria, então, um aspecto, caricaturado e parcial, da revanche que as táticas utilizadoras tomam do poder dominador de produção” (Certeau, 1998: p. 95). As táticas desvianistas, ao operar no interior de um dado sistema, indicam que não há uma rejeição da tecnologia, ou

[▼] Paulo Nenflidio
Polvo, 2010
Tubos e conexões de PVC, válvulas solenóides, compressor de ar, tubo de borracha, conduítes azuis, pulverizador de água; 170 x 350 x 250 cm





+

+

+

seja, elas não reproduzem ideias tecnofóbicas ao modificar os objetos tecno-industriais.

A estética que improvisa, recupera e opera desvios nos dispositivos tecnológicos apresenta, em alguns casos, um anacronismo entre o passado arcaico e o presente (ou futuro) cibertecnológico. Dessa maneira, elabora uma espécie de mitologia *cyberpunk*, na qual a ficção científica é combinada com diversos gêneros literários e culturais, que conferem frequentemente um valor teológico à narrativa¹⁷. *Totem* (2007), de Paulo Nenflidio, constrói um monumento-reduto de tecnologias obsoletas. Como símbolo sagrado, o totem corresponde a uma identidade social, ligada à ancestralidade de uma determinada cultura humana. A obra de Nenflidio propõe uma genealogia de dispositivos e, igualmente, estabelece a tecnologia como o ancestral comum da sociedade global. A vertiginosa obsolescência dos aparelhos tecnológicos pode ser observada em outras obras do artista, como *Cramunhãozinho* (2006), na qual o artista emprega drivers de CD de computadores para caracterizar um ser demoníaco, que se move sem controle.

+

+

+

A obra *Malachat* (2011), do coletivo Gambiologia, opera também com a genealogia dos inventos tecnológicos ao propor uma inversão dos processos evolutivos desses dispositivos. Trata-se de uma tentativa de combinar uma prática atual, inventada pelas tecnologias recentes, com um substrato tecnológico mais antigo. O trabalho recupera a dinâmica do *chat* ao instalar, em duas malas antigas, circuitos e televisores, a fim de recriar esse universo interativo digital. Por meio da emissão de sinais de TV e rádio, sem utilizar nenhum tipo de tecnologia computacional, os televisores e rádios são sintonizados em cada maleta para a recepção do sinal do emissor. Esse *chat*, analógico, é ironicamente

17. Um exemplo de tal combinação é o romance *Neuromancer*, de William Gibson, no qual as aventuras do *hacker* Case são permeadas por profecias religiosas rastafári.

+

+

+





PROCESSOS TÁTICOS DA ARTE:
IMPROVISO, PRECARIEDADE, GAMBIARRA

[4] Paulo
Nenflidio
Totem, 2007
Autômato sonoro
construído
em madeira,
circuitos
eletrônicos,
motores e
amplificadores;
320 x 40 x 40 cm

37

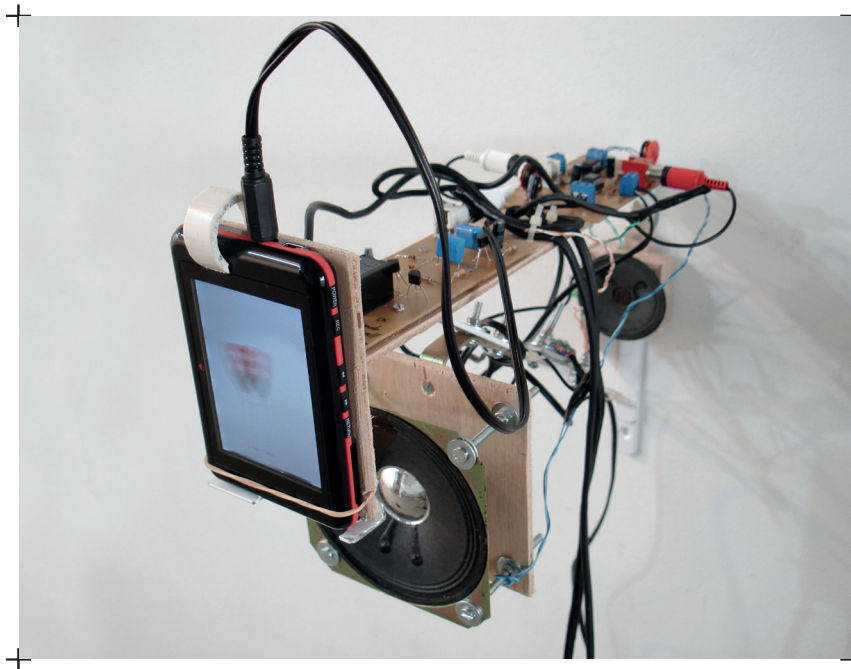




[▲] Coletivo
Gambiologia
*Malas Chat (Combat
Chat System)*, 2011
Comissionado por
Networked Hack Lab;
Foto: Fred Paulino

público, uma vez que qualquer pessoa, no raio de 2 km, pode sintonizar a estação de rádio e escutar a conversa entre os usuários do *chat*, situação que coloca em questão a ilusão de privacidade dos meios digitais.

Trabalhar com a recuperação de antigas tecnologias envolve, além disso, uma intencionalidade de exibir o que, normalmente, um acabamento tornaria invisível: os circuitos aparentes, carcaças, marcas de antigos usos, vestígios que funcionam para agregar valor simbólico. Os objetos-instalações de Mariana Manhães servem-se de circuitos elétricos, sistema de motores recuperados de equipamentos domésticos, tubos de PVC, sensores de luz, entre outros materiais. *Isso (Taça Vermelha)* (2008), é um pequeno objeto escultórico, no qual um aparelho de MP4 reproduz uma animação de uma taça de cristal que se move e emite sons. O sinal de vídeo emite os comandos necessários para fazer com que o resto da estrutura – motores de *vibracall*, circuitos elétricos e amplificadores – reaja com movi-



[4] Mariana Manhães
Isso (Taça Vermelha), 2008
MP4 Player;
circuitos eletrônicos;
motor vibracall;
alto-falante 2 1/4"; suporte de prateleira; 2 1/4" loudspeaker;
alto-falante 4"; madeira; alumínio e outros materiais. 16 x 105 x 32 cm;
Foto: Mariana Manhães

mentos e produção de ruídos. Todos esses elementos encontram-se descobertos, expostos à simples vista, como órgãos de um ser eletromecânico cujo funcionamento deva ser elucidado.

A precariedade tecnológica, na obra de Romano, funciona como uma forma de adaptar o aspecto habitual de certos objetos e provocar surpresas em seu funcionamento. Em *Chuveiros sonoros* (2008), o artista incorpora, num chuveiro comum, um alto falante para carros e troca o botão de volume por uma torneira. A aparente normalidade do chuveiro serve para desconstruir no espectador sua expectativa de funcionalidade. Ao abrir a suposta torneira, sons de cantores anônimos ecoam do chuveiro. O humor é usado, então, como ferramenta para essa desconstrução do cotidiano. O chuveiro torna-se, além do mais, o mediador entre a esfera pública e a privada, quando faz soar os cânticos íntimos em meio a um espetáculo público.





PROCESSOS TÁTICOS DA ARTE:
IMPROVISO, PRECARIEDADE, GAMBIARRA

[▶] Floriano Romano
*Chuveiros
sonoros*, 2008
Aço inoxidável,
amplificador,
alto-falantes,
gravações
caseiras; Fotos:
7ª Bienal do
Mercosul, 2009

40





As apropriações feitas por O Grivo – formado por Marcos Moreira e Nelson Soares – são guiadas pela sonoridade que um determinado objeto possa vir a produzir. Guitarras de plástico, caixas de ovos, vitrolas, rolhas de cortiça etc. são utilizadas isoladamente ou reconfiguradas em pequenas engenhocas sonoras, tanto em seus concertos como em suas instalações. As peças elaboradas por uma eletromecânica cuidadosa automatizam a produção de sonoridades e, simultaneamente, tentam ressaltar a imprecisão da natureza maquinaica ao ampliar a aleatoriedade e a combinação de ruídos.

Em *Contracidade* (2007 – 2009), Vanessa de Michelis, juntamente com Manuel Andrade e Marcelo Dante, pesquisa sonoridades do cotidiano em um *live act* (ato ao vivo) de áudio e vídeo. O nome dado à obra é a contração da expressão “na contramão da velocidade”, que implicaria a reversão dos parâmetros pré-definidos dos equipamentos tecnológicos e a desconstrução dos processos automaticamente assimilados

[v] O Grivo
Conjunto de máquinas/Piano mecânico, 2009-2013
Vista da instalação na exposição O Grivo: Artefatos de Som, Oi Futuro, Belo Horizonte, Brasil; Foto: Pedro Motta



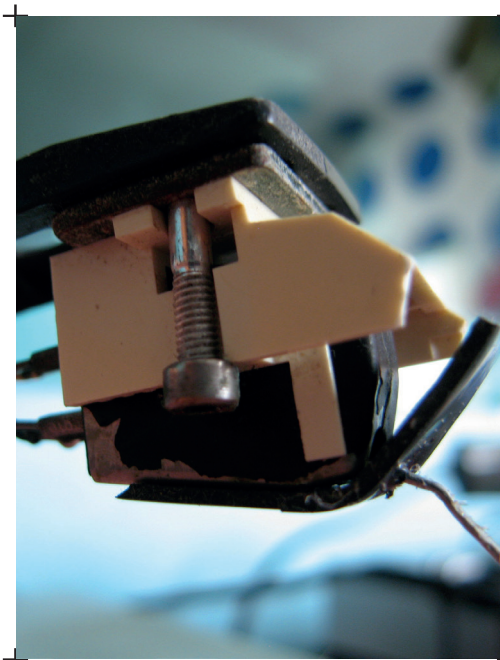


na produção de sonoridades. Busca-se, então, a sonoridade por meio do uso errôneo de certos dispositivos, como discos de vinil quebrados sobre um toca-discos adulterado. O vídeo feito ao vivo, acompanhando a performance, também subverte o uso normalizado do equipamento e incorpora elementos comumente indesejáveis, como a estática. Alternam-se momentos de caos e desestruturação visual e sonora, nos quais são explorados: o som de metais arranhando microfones de contato, a microfonia de uma clarineta, e objetos eletrônicos baratos adulterados pelo processo de *circuit bending*¹⁸.

As obras assim realizadas operam uma abertura da “caixa preta”, esse aparelho tecnológico do qual não se conhece seu funcionamento interno. Para elaborar esse conceito, o filósofo Vilém Flusser (1985) parte do aparelho fotográfico como um modelo para todos os dispositivos tecnológicos, embutidos de uma programação. O que realizamos com esses aparatos inscreve-se dentro de algumas potencialidades já previstas pela programação de fábrica. Buscamos, na maior parte das vezes, apenas esgotar as possibilidades que nos brinda o programa, já que a complexidade e falta de conhecimento real do sistema, que combina hardware e software, dificulta a real penetração e manipulação do seu uso. Desta “caixa preta”, conhecemos apenas o *input* e o *output*, ou seja, sabemos como inserir e tirar informações dela, sem entender nem modificar o que se passa no seu interior. Desse modo, apesar da aparente dominação da máquina, somos por ela dominados, alienados em relação à função programada na máquina desde o momento de sua fabricação.

Flusser desafia o artista a operar no interior dessa “caixa preta”, a intervir e desprogramar seu funcionamento. Dirceu Maués, de certa forma, desarma a “caixa preta” da formação da imagem fotográfica

18. *Circuit bending* é a customização criativa dos circuitos dentro de dispositivos eletrônicos, muitas vezes para criar novos instrumentos musicais ou visuais e geradores de som.



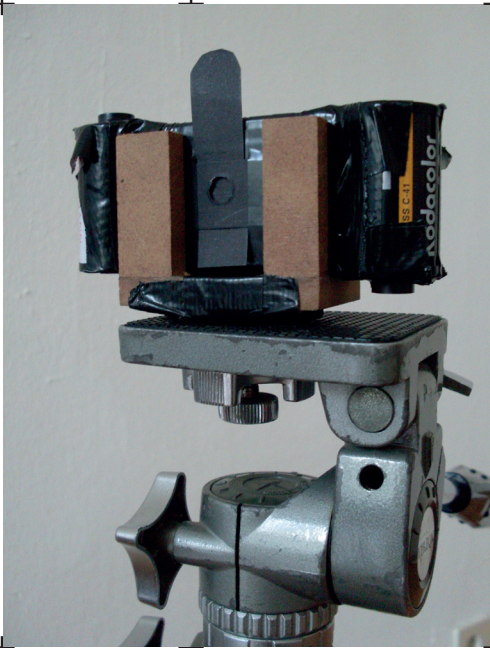
ao fabricar manualmente suas câmeras estenopeicas¹⁹. Esses aparelhos são elaborados com materiais recuperados diversos – caixas de fósforos, embalagens ou madeira MDF – e “desautomatizam” determinados procedimentos de captação da imagem²⁰. Na série feita no mercado Ver-o-Peso, em Belém/PA (*Ver-o-Peso pelo furo da agulha*, 2004), o artista explora a poética dessa técnica pré-industrial, associando-a com a própria conjuntura desse mercado público, no qual encontramos uma prática pré-industrial de consumo, combinada com consumo marginal de produtos industrializados. Para

[] Vanessa de Michelis
Contracidade,
2007–2009
Live act, audio, video,
circuit bending

19. As câmeras estenopeicas ou *pinhole* são câmeras fabricadas artesanalmente na qual um milimétrico furo é feito em um recipiente fechado, possibilitando a entrada da luz que irá sensibilizar o papel ou película fotográfica, fixando assim uma imagem.

20. Ver a respeito o ensaio “Desconstrução das máquinas, desestabilização das imagens”, neste mesmo volume.





[*] Dirceu Maués
Construção de
câmeras pinhole

realizar o vídeo *...feito poeira ao vento...* (2006), o artista constrói com caixas de fósforos as trinta e oito câmeras estenopeicas usadas no processo, assim como uma estrutura de madeira circular para poder realizar uma panorâmica 360°. A fabricação artesanal dos aparelhos pressupõe posteriores modificações na estrutura da câmera para conseguir determinado tipo de imagem ou corrigir alguns efeitos indesejados, o que leva o artista a explorar os limites da técnica fotográfica.

O artista atua, em tal caso, no interior do processo técnico, a modo de escutar as ressonâncias desses aparelhos, de maneira semelhante ao descrito por Simondon (2007). Com tal abertura dos dispositivos técnicos, seus componentes são expostos e tornam-se aptos a uma reelaboração de seu sistema de funcionamento. O que estava designado a cumprir uma função precisa dentro da pragmática utilitarista da sociedade contemporânea poderia ser reconver-





tido em favor de uma ressignificação de objetos. Ao penetrar no interior da técnica para tornar-se criador com a máquina, o artista entra no terreno da invenção. Inventam-se aparelhos, desvios de funções, ou formas de exploração criativa das potências latentes dos artefatos tecnológicos, não reveladas por seu uso convencional, e que se somam à potencialidade inerente do ser humano. A máquina deixa de ser pensada como uma reprodução mecânica de resultados idênticos, para ser valorizada na sua imprecisão, surpresa e aleatoriedade.

Estas manipulações sequenciais dos artefatos técnicos convertem a obra de arte em um objeto aberto a múltiplas modificações: a obra é um protótipo, nunca finalizada. Dessa maneira, para Nenflidio, por exemplo, uma obra é o aprimoramento de um aspecto da anterior: *Vírus* (2011) é a versão digital e automática do *Bicórdio infinito* (2010). Se nessa obra a manipulação das escalas harmônicas é feita analogicamente por quem a manipula, em *Vírus* o artista introduziu a programação digital para fazer alternar automática e aleatoriamente a combinação das escalas. Nas obras de Mariana Manhães, a máquina-instalação está sujeita a diversos erros, seu funcionamento não é tecnicamente perfeito. Dessa maneira, a obra evolui e modifica-se com o tempo de exposição, em função de fatores como a oxidação das peças, erros na execução de um movimento por uma parte mecânica, ou imprevisibilidades gerais ocorridas no ambiente.

Desde uma perspectiva de aproximação subjetiva por meio da arte, a tecnologia é desviada de seu uso predestinado. Esse mau uso intencional da técnica contribui para sua desmistificação, uma vez que diminui a distância entre o sujeito e a máquina, seja ela de origem econômica ou gerada pela falta de entendimento sobre seu funcionamento. Nesse aspecto, estas práticas artísticas se complementam, em alguns casos, com a realização de oficinas, que ofereceriam também ao público o conhecimento necessário para romper com a alie-



+

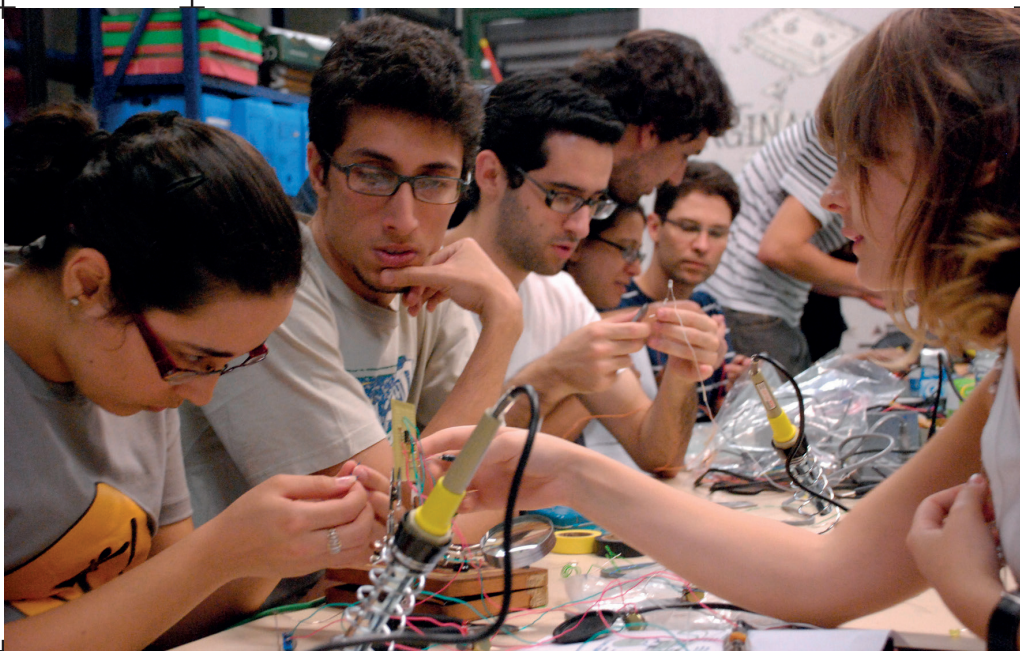
+

+

nação usual da máquina. Desse modo, essas práticas assumem uma dimensão política e ativista.

A prática de oficinas é, assim, uma constante no trabalho do coletivo Gambiologia, Dirceu Maués e Vanessa de Michelis. A gestão de oficinas mantém financeiramente o projeto artístico de cada um, contudo vai mais longe na constituição político-ideológica do fazer artístico ao possibilitar estabelecer uma horizontalidade do discurso e promover um intercâmbio de conhecimentos, de experiências e de interesses. As oficinas de eletrônica, som e feminismo desenvolvidas por Vanessa de Michelis têm, para a artista, um papel fundamental em sua prática ao proporcionar um vínculo direto com o público. Tal ação é empregada com o propósito de “empoderar” um grupo de pessoas, ou seja, dar-lhes poder de atuação mediante a transmissão de um saber técnico e poético (*techné* e *póiesis*). Possibilitar a abertura desta “caixa preta” poderia ser uma tática para incitar, por meios alternati-

[▼] Coletivo
Gambiologia
Oficina “Introdução
aos Estudos
Gambiológicos”
Concepção: Fred
Paulino e Lucas
Mafra; Foto:
Marginalia Lab





+

+

+

vos, a participação ativa de cidadãos em uma sociedade tecnologi-
zada. Nesse fazer estariam implícitas a construção de seus próprios
instrumentos, a alteração de configurações de objetos existentes e a
exploração de possibilidades latentes na produção do som, analógico
ou digital.

Muitas vezes, essas práticas fazem alusão à busca ontológica pela
essência dos objetos para usufruir suas potencialidades encobertas.
Revertem, assim, as ânsias da novidade tecnológica e aproveitam o
que a sociedade de consumo industrial descarta como lixo. Na combi-
nação do analógico com o digital, esta arte do improviso tecnológico
manifesta um encontro entre a viabilidade de produção, a opção es-
tética e um ativismo político. Uma espécie de antropofagia²¹ da era
digital, de uma cultura de objetos que nos são dados, pois que devora
e regurgita o velho e o novo, o *low* e o *hi*, a tradição e a inovação.

PROCESSOS TÁTICOS DA ARTE:
IMPROVISO, PRECARIIDADE, GAMBIARRA

+

+

+

21. Refiro-me aos fenômenos de deglutição e vômito metafóricos do outro, descritos
por Oswald de Andrade em seu *Manifesto Antropófago* (*Revista Antropofágica* nº1, maio
de 1928), entendidos como gênese da identidade brasileira.

+

+

+







PARTE 2





ANOMALIAS TECNOLÓGICAS, SUBJETIVIDADES MAQUÍNICAS



+

+

+

+

+

+



Cada época histórica elabora seu sistema de representações, que inclui padrões de homogeneidade, base da sociedade produtiva. Homogeneidade significa aqui – tal como entende George Bataille – “comensurabilidade dos elementos e consciência desta comensurabilidade” (2003: p. 138). A sociedade homogênea e produtiva é a sociedade do útil, em que todo elemento inútil é automaticamente excluído. O heterogêneo, conseqüentemente, é o elemento impossível de assimilar pelos mecanismos de produção ao envolver o delírio, o descomedimento e a violência do inconsciente, fatores que perturbam a parte homogênea da sociedade. Ante às concepções sociais nas quais somente estão permitidas a produção e a conservação da espécie e dos bens, Bataille propõe um novo princípio econômico, baseado na perda e contrário ao princípio de conservação. Segundo suas próprias definições, a arte seria por si mesma um elemento heterogêneo na sociedade, relacionada com o gasto improdutivo enquanto se encontra dotada de uma finalidade própria.

ANOMALIAS TECNOLÓGICAS,
SUBJETIVIDADES MAQUÍNICAS

51

+

+

+





À luz desta análise da sociedade de produção, a noção de “anomalia tecnológica” que me interessa introduzir aponta para o fato de que as máquinas, quando perdem sua funcionalidade original ou apresentam disfunções, afastam-se da regularidade homogênea dos meios de produção. Transforma-se, assim, em uma espécie de parasita que, por si mesma, se encontraria condenada socialmente. Com base numa possível utilização disfuncional desses elementos, surgem artistas que elaboram um processo de ressignificação da máquina, e com isso operam uma verdadeira análise antropológica das estruturas sociais das metrópoles industriais, e refletem, simultaneamente, o imaginário da cibersociedade.

A elaboração de um bestiário mecânico-tecnológico desde o campo artístico evidencia algumas anomalias socioculturais, e institui-se como foco de crítica ao tecnicismo racional do ser humano. Algumas propostas artísticas insinuam, ademais, certa transferência de atributos humanos à máquina. Assinam, portanto, uma ambiguidade simbólica entre o humano e o maquínico, o orgânico e o inorgânico, o imaginário e a realidade experimentada.

Fundamentadas nessa análise, as obras de Mariana Manhães conformam um sistema de funcionamento analógico-digital, cuja imprecisão, acaso e falhas podem conduzir a reações imprevistas na maquinaria. Os tubos de PVC, motores, circuitos, sacos plásticos, isopores usados em suas instalações compõem uma espécie de corpo sujeito à interação entre seus próprios elementos e o lugar de sua localização. O funcionamento autônomo de cada uma das partes, a variação de velocidade de movimento das peças eletromecânicas, e até mesmo o fator de oxidação das partes metálicas podem, com o tempo, provocar alterações inesperadas no funcionamento do conjunto. De certa forma, essa sujeição entre os mecanismos e o entorno outorga ao conjunto de elementos uma dimensão orgânica, uma vez que implica uma ideia de evolução da máquina no tempo, independente do fator e do controle humano. Por esse motivo, a artista chama suas estruturas de “máquinas orgânicas”.





Em *Thesethose* (2011), uma instalação elaborada para The Mattress Factory Art Museum (Pittsburgh, USA), Manhães propôs estabelecer um paralelo arquitetônico entre os elementos de sua realidade cotidiana e o espaço expositivo, para instaurar uma forma de diálogo entre as janelas de seu atelier e a sala de exposição. Nos dois monitores que compõem a instalação, o movimento presente na imagem do vídeo – neste caso, a ação de abrir e fechar as janelas de sua casa – é lida pelos sensores localizados sobre os monitores e transformada em uma série de impulsos eletrônicos que fazem reagir mecanicamente todo o resto da instalação. O movimento eletrônico da imagem é, então, um código de linguagem visual que ativa o resto dos elementos. A máquina comanda, desse modo, seu próprio corpo. Entretanto, esta percepção da autonomia das máquinas e de seu indiscriminado comportamento gera, a princípio, certo estranhamento no espectador, como se este fosse um corpo intruso numa biosfera desconhecida. As tentativas de interação com a obra são frustradas

[▼] Mariana
Manhães
Thesethose, 2011
2 telas LCD; DVD
Players; circuitos
eletrônicos; motores
elétricos; tubos de
PVC; ventoinhas;
sacos plásticos e
outros materiais.
Vista da instalação
em The Mattress
Factory, Pittsburgh,
USA.; Foto: Mariana
Manhães





[↔] Mariana
Manhães
Thesethose, 2011

pela falta de resposta do organismo maquínico, cuja vida própria torna-se independente do espectador.

Ao ruído provocado pelo funcionamento da maquinaria, a artista agrega uma voz que, gravada e alterada digitalmente, é incluída no vídeo e faz ressoar a presença fantasmagórica do organicamente vivo. O ar, elemento principal desta instalação, é incorporado por meio de grandes sacos plásticos que são preenchidos e esvaziados intermitentemente. Graças à reprodução desta respiração no funcionamento da obra, o fator orgânico faz-se mais contundente: a máquina incorpora simbolicamente os atributos específicos dos seres vivos e confunde os limites entre o orgânico e o inorgânico.

A noção de “máquina orgânica” foi primeiramente desenvolvida pelo médico francês Julien Offray La Mettrie. No ensaio *L’Homme-Machine*, de 1784, ele se refere ao ser humano como um sistema mecânico, que



compreenderia não só seu corpo, como também sua alma. O princípio do animal-máquina de Descartes²² estende-se ao ser humano que, conforme a concepção monista²³ do médico, é essencialmente parte da mesma substância que conforma todos os seres inanimados. La Mettrie afirma, categoricamente, que “o homem é uma máquina, e não há em todo o universo mais que uma só substância diversamente modificada”²⁴ (1865: p. 159). A existência humana resumida em sua materialidade mecânica é um conceito extremamente perturbador, pois, ao igualar a natureza humana e maquina, subverte a ideia de autonomia da consciência e coloca em dúvida os aspectos espirituais da existência (Gianetti, 1997). O espírito não é, por conseguinte, mais que a organização sofisticada da matéria no cérebro humano.

A maquinaria do artista suíço Jean Tinguely, na sua época, já recusava a precisão e a perfeição características dos produtos tecnológicos para incorporar a casualidade, a irregularidade, o fracasso eventual e a deterioração nas suas instalações-esculturas. Introduzia, então, os conceitos do acaso intencional no interior do domínio artístico e da arte como destruição da forma, algo que o caráter efêmero de suas máquinas autodestrutivas enfatizava. Estas obras conservavam, ainda, a aparência de uma grande maquinaria, com seus motores e engrenagens. *Hommage à New York* foi a primeira delas, apresentada em 1960 nos jardins do Museum of Modern Art (MoMA), de Nova York. A máquina funcionou durante 27 minutos até que bombeiros interrompessem sua execução, quando estava parcialmente destruída.

22. René Descartes, no *Tratado sobre mecânica* (1637), afirma que os animais, ao não possuírem pensamento e, portanto, alma, não passariam de máquinas bem construídas.

23. A filosofia define o monismo como uma teoria que defende a unidade da realidade como um todo ou a identidade entre mente e corpo, concepção oposta ao dualismo ou ao pluralismo.

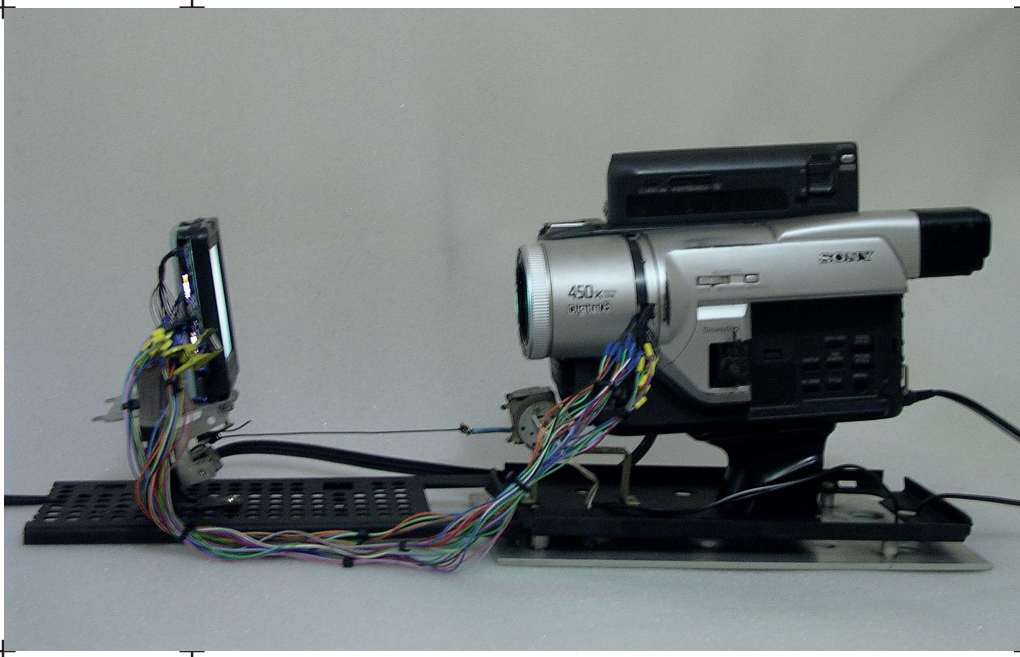
24. No original: “Concluons donc hardiment que l’homme est une machine, et qu’il n’y a dans tout l’univers qu’une substance diversement modifiée”.



As peças de *Hommage à New York* não seguiam uma lógica racional de engenharia com vista a um funcionamento em conjunto, senão que foram dispostas de forma supostamente caótica para que, intencionalmente, se autodestruíssem. Desse modo, ao se opor a qualquer intenção de produção, resultavam em “anti-máquinas”.

A exploração intencional do erro ou do mau funcionamento da máquina aparece também quando Milton Marques recupera uma velha filmadora, e procede à retirada do visor LCD para reposicioná-lo na frente da lente, operando uma sabotagem do equipamento original. A obra, chamada *Auto-reverso* (2007), mostra a inversão de um processo comum em aparelhos óticos: a câmera filmadora deixa de reproduzir uma imagem exterior para filmar a si própria. Ela obedece, assim, a um sistema de retroalimentação, ou seja, a imagem captada pela lente é aquela gerada interiormente pela câmera. Trata-se de uma imagem em fluxo constante, nunca estabilizada para os padrões

[▼] Milton Marques
Auto-reverso, 2007
Câmera digital,
mecanismo elétrico,
estrutura metálica;
Dimensões variáveis





+

+

+

perceptivos humanos. Pertence a um ritmo interno maquínico, com sua velocidade própria de produção e de leitura de dados.

A valorização do caráter irracional, do impreciso e da dinâmica interna da máquina – tal como era realizada por Tinguely e que proponho nesta análise da obra de Manhães e de Marques – supõe, segundo Pontus Hulten (1988), uma aproximação à estrutura do inconsciente humano. Por esse ângulo, poderia estar vinculada à ideia de um processo de hibridação, que anularia as divisões dicotômicas entre o orgânico e o inorgânico, entre o humano e a máquina. A concepção clássica que mantinha separada a consciência do sujeito e do seu sistema maquínico de funcionamento corporal, encontra-se questionada ao serem apresentadas novas formas de subjetividades maquínicas. As máquinas “não são nada mais que formas hiperdesenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos de sua própria subjetividade [humana]” (Guattari, 1993: p. 177). Félix Guattari assinala, dessa forma, a emergência de uma subjetividade maquínica, com sua própria temporalidade, memória, inteligência artificial e materialidade fabricada.

+

+

+

Nota-se, além do mais, que algumas propostas artísticas surgem como uma espécie de prática dos mistérios ocultos da técnica. As leis e poderes invisíveis da ciência e da técnica, vistas como um elemento mágico, convertem-se em elementos que a prática artística tenta conjurar e fazer manifesto, em sua relação com o humano e com o entorno. Desse modo, Paulo Nenflidio opera com base em certos aspectos da física que atuam de forma imperceptível para os sentidos humanos, como o eletromagnetismo em *Retrocordio* (2008). Dirceu Maués investiga a química e física ótica na técnica fotográfica e explora a potência inerente desses princípios. Na série *Quimigramas*, o processo químico da técnica fotográfica atua, de maneira imprevisível, na superfície do papel, criando símiles de paisagens. A técnica como magia subverte sua concepção funcional, tal como criticavam Heidegger e Simondon, ao abrir-se a um inconsciente e a uma subjetividade, deixa brotar o caos, a surpresa e o irracional.

+

+

+

ANOMALIAS TECNOLÓGICAS,
SUBJETIVIDADES MAQUÍNICAS

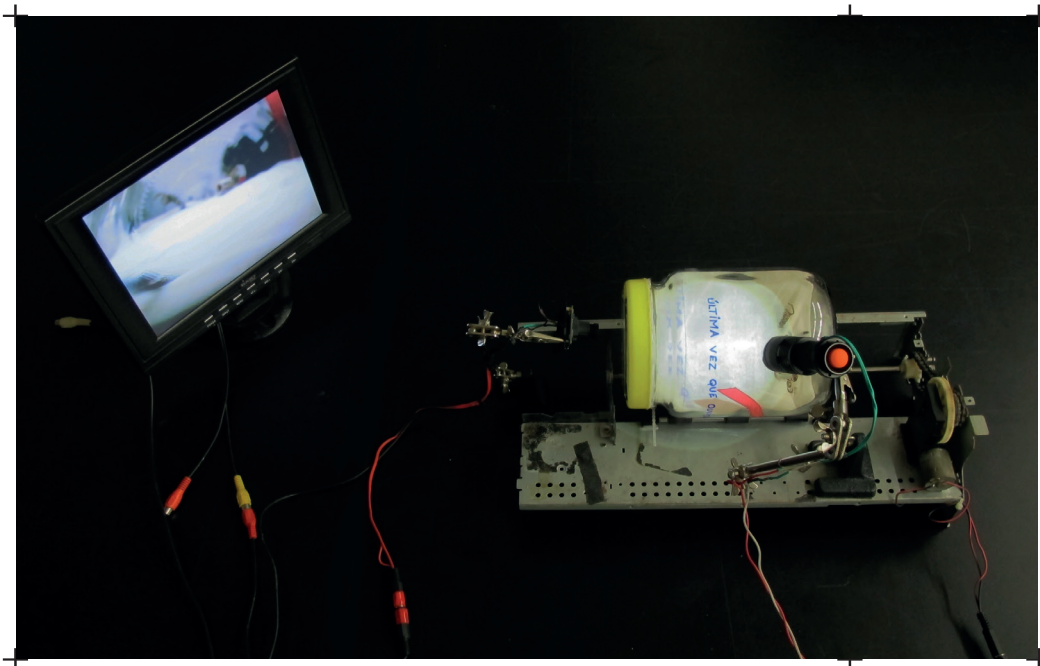
57





[▶] Dirceu
Maués
Sem título, 2013
Da série
“Quimigramas,
ou (in) certa
paisagem:
imaginário de
luz e prata”; 30 x
40 cm

Os comportamentos da matéria também são explorados em vários trabalhos de Milton Marques, recriados artificialmente em simulações de movimentos. Em uma de suas obras, um mecanismo, construído com peças de impressora, faz girar um frasco com areia e pequenos objetos metálicos, enquanto uma câmera de vídeo encontra-se estrategicamente posicionada para filmar o movimento da areia, simulando uma linha do horizonte (*Sem título*, 2013). Projetada na tela de fundo da instalação, a imagem obtida é, conseqüentemente, uma simulação do movimento de fluxo de uma matéria, que reproduz, de um jeito impreciso e dificilmente identificável, um ambiente aquático ou lunar, intrigante por sua instabilidade. Projetadas sobre a superfície móvel, notam-se as sombras de frases escritas na superfície do vidro: “A última vez que ouvi tua voz” ou “as deformações”, frases que variam de acordo com a montagem da obra, e fazem referência a um processo íntimo e intuitivo do artista com as máquinas por ele criadas.



O texto pode ser entendido como um elo entre a máquina e a subjetividade do artista, é parte do processo de elaboração da obra e pode variar de um momento de montagem a outro. Em *O esquecimento é destruir, não construir* (2011), uma lata de biscoito, um circuito elétrico e areia conformam um mecanismo no qual há um duplo movimento: a frase título é formada lentamente sobre a areia, e uma fina haste apaga o que foi previamente escrito. É um constante construir e desconstruir, revelar e desaparecer, que remete à nossa própria experiência do tempo, de um presente que, no momento em que se enuncia, já se torna passado.

[▲] Milton Marques
Sem título, 2013;
Mecanismo elétrico,
areia, câmera de
vídeo, monitor e
lanterna; dimensões
variáveis

...feito poeira ao vento... (2006) foi um trabalho de Dirceu Maués que utilizou trinta e oito câmeras *pinhole*²⁵ para realizar quase mil fotos e

25. As câmeras estenopeicas ou *pinhole* são câmeras fabricadas artesanalmente nas quais um milimétrico furo é feito em um recipiente fechado, possibilitando a entrada da luz que irá sensibilizar o papel ou película fotográfica, fixando assim uma imagem.



[▶] Milton Marques
O esquecimento é destruir, não construir, 2011
Lata de biscoito, circuito elétrico e areia; 12 x 18,7 cm

armar, dessa forma, um filme de animação *stop motion* do Mercado Ver-o-Peso (Belém-PA). A troca manual de cada câmera para a realização das quase mil fotos usadas para reproduzir o movimento panorâmico de 360° fez com que o processo durasse aproximadamente quatro horas. Devido à repetição das tarefas de carregar as pequenas câmeras, o trabalho do artista sofre uma mecanização diante do olhar – tornado subjetivo – da máquina. A câmera *pinhole*, por não possuir um visor que permita ver a imagem antes de sua captura, confere à máquina um papel central no resultado criativo da imagem.

Cogitar uma subjetividade e organicidade maquínica, como foi dito previamente, abre espaço para uma série de questionamentos, que subvertem a ideia de sujeito moderno centralizado em um corpo autônomo, dotado de consciência e organicidade. As teorias pós-humanistas da nossa era pós-industrial e digital assinalam o surgimento de uma forma híbrida de vida, capaz de transformar drasticamente



a concepção de corpo e sujeito. O humano aparece como um corpo híbrido entre o orgânico, o maquínico e o informático, simbiose capaz de fazê-lo ampliar sua própria condição perceptiva e simbólica. Segundo Roy Ascott (2003), estaríamos entrando numa era úmida, na qual se imiscuiria a organicidade molhada do humano com o caráter seco do silício. O desenvolvimento da nanotecnologia, associada à realidade virtual, à comunicação global, às redes neurais, à manipulação genética e à vida artificial contribuem para o alcance desse estado. O pós-humano traz, pois, a necessidade de se repensar a categoria do humano em suas dimensões corporais, sociais, filosóficas, antropológicas e psíquicas.

[▲] Dirceu Maués
...feito poeira ao vento..., 2006
Vídeo, 3 min 30 s

Ao analisar esta relação entre máquina e natureza humana e a condição pós-humana que ela gera, parece-me indispensável também refletir sobre o conceito de natureza e tornar a pensar as noções binárias que designam o natural e o artificial, o orgânico e o inorgânico.

61





Donna Haraway ressalta a respeito a condição de “artificialidade construída” própria da natureza. Não se trata de um lugar físico; a natureza é um *topos*, uma construção conceitual que representa um lugar comum que estrutura nosso discurso: “a natureza é o lugar destinado à reconstrução da cultura pública”²⁶ (Haraway, 1992: p. 296). A autora propõe, então, compreender a natureza como algo fabricado, sendo, concomitantemente, ficção e fato real. Por um lado, os organismos naturais seriam produtos de uma fabricação tecno-científica, e, por outro, a tecnologia seria, igualmente, produtora de uma natureza particular. Essa ideia se opõe à conhecida condição “desnaturalizante” da tecnologia, pois que apresenta a máquina como possuidora de um papel construtor ativo dos “objetos científicos naturais”. A começar dessa perspectiva, trata-se não só de reconsiderar as relações de alteridade existentes entre os seres humanos, como também entre humanos e máquinas, e descartar as dominações hierárquicas vigentes e as oposições dualistas tradicionais. De acordo com Haraway, a natureza constitui-se de forma altamente articulada, e os corpos (humanos ou não) são o resultado dessa articulação e bricolagem: elementos de ordens diferentes podem ser reunidos da mesma maneira que elementos semelhantes podem ser separados.

Com o avanço da sociedade cibertecnológica, observa-se o surgimento, nas artes em geral, de um imaginário vinculado a esta nova concepção de sujeito, ameaçado pelo autoquestionamento em relação a sua natureza e identidade, pela condição efêmera de seu entorno e pelo movimento constante e acelerado da maquinaria industrial. A literatura de ficção científica *cyberpunk*, surgida em meados dos anos 80, apresenta um cenário, no qual os avanços tecnológicos e o desenvolvimento das redes cibernéticas inauguram especulações de todo tipo, como hipotéticas mutações humanas, desastres nuclea-

26. No original: “la naturaleza es el lugar destinado a la reconstrucción de la cultura pública”.



+

+

+

res ou interferências alienígenas. Introduz, ademais, certos conceitos inovadores para a época, como inteligências artificiais avançadas e a ideia de cyberspaço.

O imaginário distópico pode ser visto como uma incitação à mudança de perspectiva sobre o presente e à abertura a um futuro alternativo, uma vez que o *cyberpunk* opera nas margens da lei, rebelde-se contra o Estado centralizado e as estruturas corporativas em favor de um uso mais descentralizado da ciência e da tecnologia. Dessa forma, a linguagem *cyberpunk* propõe uma instância política no uso da tecnologia. A máquina, nesse contexto, adquire status antropomórfico e o ser humano perde sua especificidade orgânica original para convergir em criaturas tecnologizadas mediante implantes, cirurgias, fármacos e modificações genéticas, aproximando-se, de maneira quase indistinguível, de seres de inteligência artificial, como os *cyborgs*²⁷ e andróides. O maior conflito ocorre, por conseguinte, entre a preservação da subjetividade humana e a predominância tecnológica.

ANOMALIAS TECNOLÓGICAS,
SUBJETIVIDADES MAQUÍNICAS

+

+

+

A criação de um bestiário mecânico encontra-se também presente no trabalho de Paulo Nenflidio. A concepção de diversas espécies de animais eletromecânicos, especialmente insetos, autômatos e independentes em seu funcionamento, como cigarras, gafanhotos e caranguejos, reflete uma tentativa de recriar a própria tecnologia natural. Em *Gafanhoto* (2011), o animal eletromecânico, alimentado por células solares, possui um circuito eletrônico que simula o ruído do inseto natural. Por seu lado, *Y.E.S. (Yellow Electronic System – 2012)* é inspirada no peixe-diabo negro, peixe encontrado em profundidades entre 100 e 2 mil metros, que atrai suas presas com uma espécie de

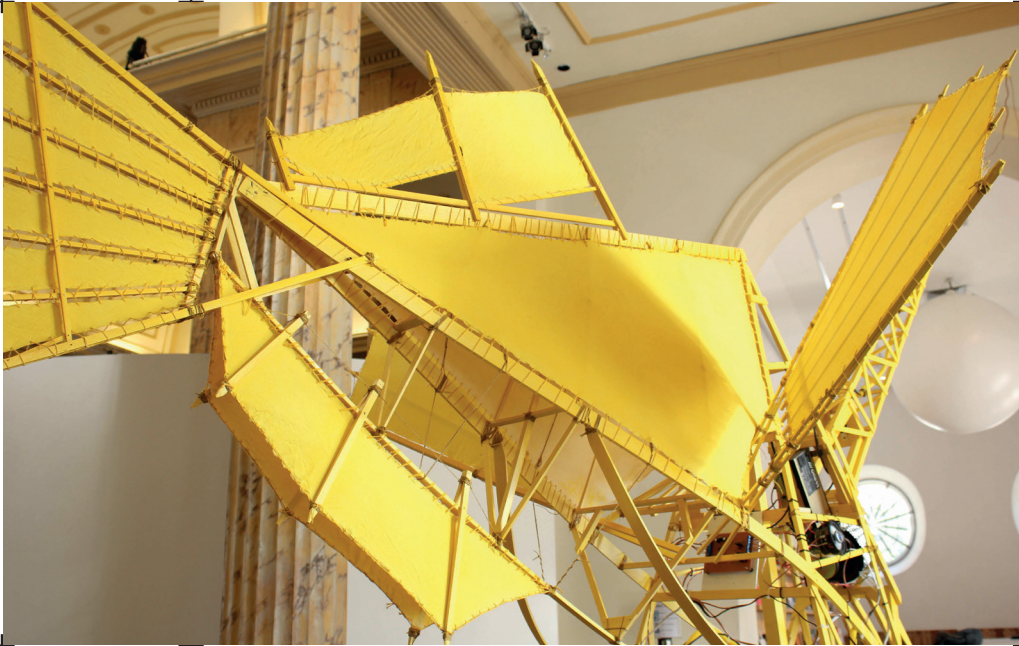
27. Os *cyborgs* são definidos por Haraway como um híbrido de máquina e organismo, uma criatura presente na realidade social, assim como na ficção. Cf. Haraway, Donna. “Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século xx”. Em Tomaz Tadeu (org.), *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

+

+

+





[↔] Paulo Nenflidio
Y.E.S (Yellow Electronic System), 2012
Escultura sonora
construída em
marupá, lona,
sisal, barbante,
amplificador, pedal
de wah-wah, sensor
infravermelho,
lâmpada e circuito
eletrônico; 370 x 400
x 550 cm

lanterna natural, um apêndice bioluminescente que pende sobre sua cabeça em frente aos dentes. O animal-obra detecta a presença do visitante e ativa-se e emite aleatoriamente tons microtonais, além de sons percussivos. A natureza artificialmente construída por esse conjunto de animais mecânicos indica uma situação embrionária, na qual as fronteiras entre o natural e o tecnológico tornam-se indefinidas.

A arte faz-se, então, depositária deste imaginário surgido na cybersociedade e, nesse contexto, é possível a reversão do pragmatismo utilitário da máquina no seio da sociedade homogênea. A acentuada subjetividade da máquina, a organicidade dos aparelhos eletromecânicos e a simulação do real levantam questões filosóficas sobre a natureza da realidade e do ser humano no mundo tecnológico.







**DESCONSTRUÇÃO
DAS MÁQUINAS,
DESESTABILIZAÇÃO
DAS IMAGENS**

Agora os processos técnicos organizam o 'poder onividente'.
– Michel de Certeau



+

+

+

DESCONSTRUÇÃO DAS MÁQUINAS,
DESESTABILIZAÇÃO DAS IMAGENS

+

+

+

O impacto da tecnologia em todos os aspectos da vida contemporânea trouxe como tarefa primordial à filosofia, à arte e às ciências cognitivas a verificação do potencial e das transformações dos modelos de percepção causadas pelas tecnologias. Além de agregar em precisão e em relevância de dados, as máquinas podem fornecer à vista imagens que, a olho nu, seriam invisíveis, e permitiriam, igualmente, a descoberta de novos movimentos e dimensões da realidade, enriquecendo a percepção humana²⁸. No entanto, Paul Virilio (1998) alerta para o predomínio da visualização maquínica e para a perda do papel primordial da visão humana, subjugada atualmente pelos aparelhos tecnológicos. A transferência da fé do olhar humano para o olhar do instrumento ótico inicia-se, ainda, na Primeira Guerra

28. W. Benjamin designa como “inconsciente óptico” este tipo de imagem fornecida pela técnica fotográfica e cinematográfica que forneceria novas dimensões da realidade. Cf. Walter Benjamin: *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*.

+

+

+





Mundial, a partir do momento em que os soldados passaram a confiar mais na mira telescópica do que em sua própria visão. A técnica fotográfica acelera a transferência do olhar à máquina, fator que, segundo o autor, prejudicaria a imaginação, ou seja, a formação de imagens mentais:

"Desde sua aparição, os primeiros aparelhos óticos (a câmera escura de Alhazen no século X, os trabalhos de Roger Bacon no século XIII, a multiplicação a partir da Renascença de próteses visuais como o microscópio, as lentes, as lunetas astronômicas...) alteram gravemente os contextos de aquisição e restituição topográficas das imagens mentais, a exigência de se re-presentar esta transformação da imaginação em imagens[...]"²⁹ (Virilio, 1997: p. 13)

As "máquinas de visão" da fotografia, do cinema, do vídeo e da televisão instauram um modelo de percepção fundado em construções matemáticas e físicas do entorno, utilizando para tanto os princípios da geometria, do ponto de fuga, do enquadramento, do enfoque e da iluminação. Estes mecanismos tecnológicos de apreensão e de reprodução do visível terminariam forjando nossa maneira de perceber a realidade. O mundo seria percebido como uma imagem, no interior das molduras e das limitações características dessas máquinas de visão.

As máquinas, com seus sensores e aparelhos óticos, tornam, assim, relativo o ponto de vista humano e se convertem no padrão de medição da realidade que nos rodeia, ao serem capazes de processar mais rapidamente imagens e dados. Comparado ao alto fator operacional

29. No original: "Desde su aparición, los primeros aparatos ópticos (cámara negra de Alhazén en el siglo X, trabajos de Roger Bacon en el XIII, multiplicación a partir del Renacimiento de las prótesis visuales, microscopio, lentes, anteojos astronómicos...) alteran gravemente los contextos de adquisición y de restitución topográficos de las imágenes mentales, el *es preciso re-presentarse*, esas imágenes de la imaginación [...]".



da máquina, o ponto de vista humano parece um tanto limitado, ideia esta que inaugura uma crise da percepção que repercute também no campo artístico. Um novo princípio de realidade é instalado, fundado na velocidade da luz, no qual a “máquina de visão” evolui para inaugurar uma “visão sem olhar”. Virilio, para fazer tal afirmação, parte de uma frase de Paul Klee sobre a inversão dos procedimentos da visão: “Agora, os objetos me percebem”. São os objetos tecnológicos que se transformam em produtores de visão. A “visão sem olhar” seria uma reprodução de um intenso processo de cegueira quanto ao enfoque humano. Segundo o próprio Virilio, desestruturar essa imagem técnica que conforma o mundo apresenta-se como tarefa fundamental para a crítica da técnica delineada pela arte.

Na instalação *Inversões na paisagem* (2013), Dirceu Maués busca instaurar novas maneiras de ver com base em experimentos com a câmera escura – aparelho ótico milenar que utiliza os princípios da fotografia moderna –, aliada a uma economia de recursos. Caixas e cubos de papelão, lentes e papel vegetal se transformam, assim, em “máquinas de visão” precárias para o redescobrimto do espaço exterior. Nestes “proto-aparelhos”, o ato fotográfico jamais chega a se consolidar: a imagem é formada, mas não escrita, ou seja, a imagem nunca é fixada em um suporte. Ela se mantém instável, mutável, transitória, o que converte estes objetos num mecanismo analógico em constante “leitura” da paisagem exterior. Além disso, ainda que o artista proponha uma orientação para as caixas ou para os tubos, o ângulo de visão será sempre variável, uma vez que depende do posicionamento do observador. O papel vegetal, como material de suporte, introduz uma textura na imagem que evidencia a paisagem como uma construção ficcional e produto de uma elaboração ao mesmo tempo técnica e humana. Essa impressão é intensificada pela percepção de uma imagem que aparece invertida sobre o papel. A imagem de cores brilhantes que emerge na superfície do papel, causa certo estranhamento, devido à convenção que conecta a resolução a cores com a alta tecnologia.



A tecnologia aponta para o desenvolvimento de um modelo de imagem restrito a condições de simulação do real, nas quais o excesso de clareza, de transparência e de resolução das imagens de alta definição, sejam elas de síntese ou de captura direta, não toleram opacidade. Imperfeições, sujeiras, acasos são eliminados em prol de uma suposta perfeição fornecida pela tecnologia de ponta. A especificidade da matéria fílmica ou eletrônica que atua como suporte deve ser apagada em nome da transparência do meio. Embasado nessa dissolução, o novo paradigma mimético do digital faz com que a imagem surja como uma hiper-realidade, mais perfeita do que o próprio real. Caberia, então, aos artistas que trabalham com a manipulação de “máquinas de visão”, a busca para transcender os modelos colocados à sua disposição. As incertezas, o ruído e a opacidade da sensibilidade seriam inseridos novamente na técnica, na contramão à clareza do desenvolvimento tecnológico.

[▲] Dirceu Maués
Inversões na paisagem, 2013
Tubos de papelão,
lentes, papel vegetal;
Dimensões variáveis





+

+

+

A técnica em sua essência³⁰, com seu grau de imprevisibilidade e autonomia, irrompe em várias propostas de Maués. Em suas séries realizadas com as câmeras *pinhole*, como *Ver o Peso pelo furo da agulha* (2004), o artista abandona a precisão e a pretensa objetividade das câmeras fotográficas atuais para explorar as possibilidades da técnica estenopeica ou *pinhole*. Nessas câmeras, um milimétrico furo, feito em um recipiente fechado, deixa entrar a luz necessária para sensibilizar o papel ou a película fotográfica (no caso específico das câmeras construídas por Maués). As câmeras *pinhole*, fabricadas artesanalmente, não possuem nenhum mecanismo automatizado. Assim sendo, após a realização de cada fotografia, o carretel de filme deve ser girado manualmente. Não existe, tampouco, um obturador temporizado, que se abre para a passagem de luz e se fecha com a precisão de milésimos

DESCONSTRUÇÃO DAS MÁQUINAS,
DESESTABILIZAÇÃO DAS IMAGENS

30. Sobre a essência da técnica, consultar o capítulo “Arte e técnica” deste volume.





de segundo. Desse modo, o furo feito no corpo da câmera deve ser aberto e fechado manualmente e a temporização, muitas vezes, é feita intuitivamente. A *pinhole*, ademais, é uma câmera que não possui visor, sendo impossível visualizar os aspectos da imagem antes da fixação em seu suporte fotossensível. Poderíamos dizer, então, que esse tipo de câmera produz imagens às cegas, como narra o artista:

"Quando fotografo, entro em transe, deixo me levar por um instinto de navegador à deriva e vou encontrando portos onde ancorar meu olhar. Um olhar que não mira. Um terceiro olho (in)consciente que tateia meio cego, com todas (in)certezas. Muitas vezes me sinto espectador de um videoclipe, em que a música é o barulho ou o silêncio das coisas e meu olho é todo meu corpo invisível navegando entre mil cenas e imagens que se constroem e dissolvem à minha volta. [...] Imagem feito poeira ao vento se esvai num sangramento incontido: objetos, coisas, seres e paisagem se diluem numa mistura homogênea". (Maués apud Herkenhoff 2007: p.1)

A relação do olhar com a captação cega das imagens torna-se quase um tatear no escuro, além de consentir à máquina uma autonomia no processo de criação. Segundo o próprio artista, a licença dada nesse processo à surpresa e ao acaso do aparelho é uma possibilidade em aberto dentro de toda a técnica e, logo, intensifica a interação com a máquina. Em vista disso, a câmera atua como um terceiro olho: sem possibilidade de visualizar a imagem que está sendo efetivamente posta em foco, o artista imagina ver por meio da câmera. O conceito de "máquina de visão" de Virilio e o processo de automatização da "visão sem olhar" não são negados, mas, sim, reconvertidos em uma espécie de simbiose homem-máquina.

O aparente controle que temos das imagens produzidas pelos aparelhos óticos, na concepção de Vilém Flusser (1985), não passaria de uma alienação quanto ao seu real funcionamento. Ao contrário do que indica a acepção comum, as "máquinas de visão" não registrariam de



forma objetiva e automática as impressões do mundo, pois as imagens por elas geradas seriam ilustrações de textos científicos. “O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é ‘o mundo’, mas determinados conceitos do mundo” (Flusser, 1985: p.10). Ou seja, o que vemos são teorias científicas transcodificadas em imagens – princípios da física, da química, da eletrônica e da computação –, disfarçadas em sua ilusória objetividade. Imagens são processos que conduzem à formação de cenas, e não um ícone, uma “janela” para o mundo, um espelho do real.

As reprogramações de artefatos tecnológicos por Milton Marques nos levam a questionar o estatuto da imagem não só como ícone, negado seu valor de reprodução mimética do real, como também propõe uma imagem não-indicial, desvinculada de uma experiência referencial. No decorrer de sua produção, o artista abandonou a edição videográfica para trabalhar com o vídeo em tempo real, em que a imagem é fabricada no instante de observação da obra. Muitas vezes, a imagem deixa de ser referencial por não estar ligada diretamente a um objeto preexistente à imagem. É apresentada como um simulacro, como uma aparência que não depende de nenhuma realidade subjacente, entretanto assume o valor dessa realidade. Se a cópia se refere sempre ao original, o simulacro precede desse original, e é, simultaneamente, tempo real e fictício. Numa de suas obras, Marques simula uma imagem da lua a partir da conformação de lâmpadas, de objetos e de peças mecânicas projetados em uma parede (*Sem Título*, 2005/2011). Esta “lua”, artificialmente construída e estaticamente projetada no espaço expositivo, remete automaticamente à lua real por sua forma e aparência, porém a presença do maquinário produtor a converte numa imagem quase mágica, cujo referente encontra-se no seio da máquina, sobrepondo ironicamente o natural e o eletromecânico³¹.

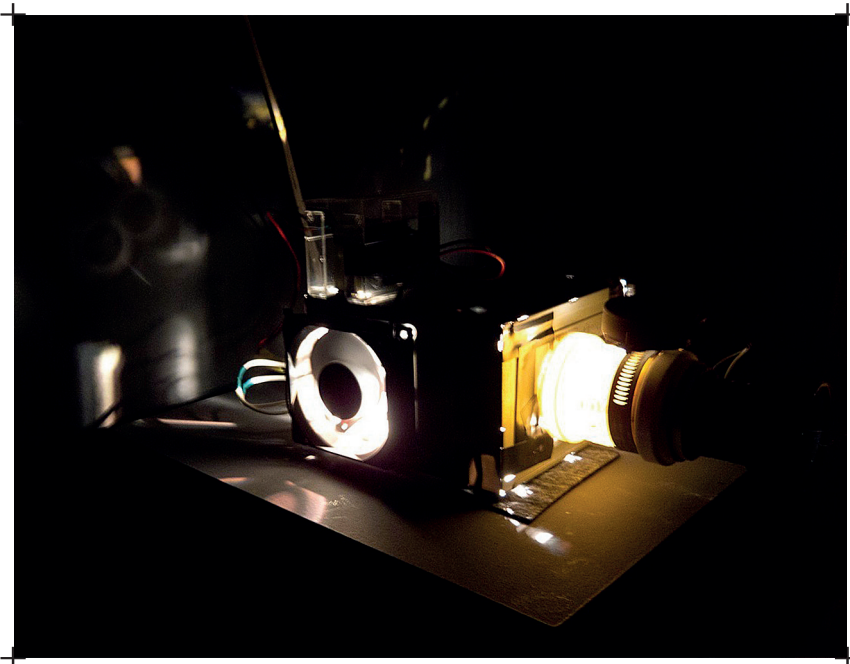
31. Não podemos deixar de recordar a obra de Nam June Paik, *Moon is the Oldest TV* (1965/1992), que simula as fases do ciclo lunar ao agregar um ímã no tubo catódico de onze televisores. A referência à contemplação da lua, associada à contemplação de um aparelho televisivo, revela uma potência até então inexplorada da imagem.



A obra, portanto, estabelece um paradoxo que poderia estar correlacionado a um aspecto fundamental da arte em geral: mostra o processo de produção de uma ilusão e reafirma de forma ambígua o poder criador de uma realidade paralela.

A imensa possibilidade de manipulação digital, permitida pelas novas tecnologias, gerou uma situação particular em que as imagens se autorrevelam como construções e ilusões manifestas, enquanto, simultaneamente, nos relacionamos com essas imagens como se fossem reais. “Num mundo realmente invertido, o verdadeiro é o momento do falso” (Debord, 2003: p. 16). Para Guy Debord, o real foi substituído por signos e simulacros, e o espetáculo tornou-se a afirmação do real como aparência. Jean Baudrillard (1991) aprofunda essa afirmação e conclui que perdemos a capacidade de diferenciar realidade, signos e simulacro. O autor alerta para um processo iniciado na sociedade atual, no qual a imagem original, após passar pela era da reprodução

[▶] Milton
Marques
Sem Título,
2005–2011
Instalação;
Dimensões
variáveis





+

+

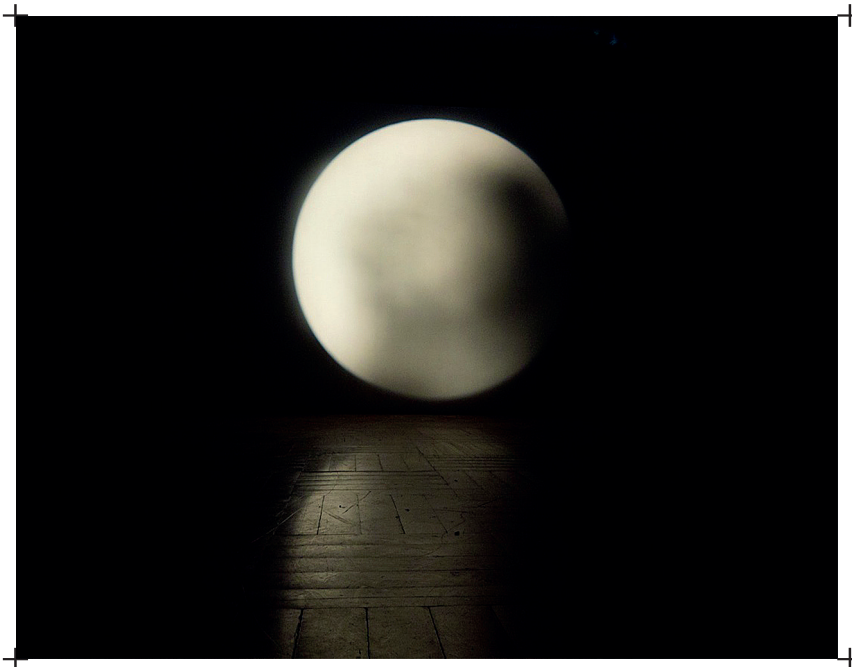
+

mecânica da cópia³², foi substituída, nesta época, pela própria cópia, que ele chamou de “a terceira ordem do simulacro”. Viveríamos, então, na era da hiper-realidade, quando o verdadeiro é apagado pelos signos da sua existência:

"A simulação não é já a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa". (Baudrillard, 1991: p. 8)

DESCONSTRUÇÃO DAS MÁQUINAS,
DEESTABILIZAÇÃO DAS IMAGENS

32. Cf. Walter Benjamin: “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”.



75





[▼] Mariana Manhães
Então (Vaso Azul), 2013
Vista da instalação na exposição “Unheimlich / Estranhamente familiar”. Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, 2013. Vídeo de animação, miniprojetor, DVD Player, sensores LDR, circuitos eletrônicos, tubos de PVC, isopor, ventoinhas, exaustor, alto-falantes, sacos plásticos e outros. Aproximadamente 60 m²

76

Ao contrário de exercer um niilismo cínico, o simulacro operado por Marques parece fazer uso da ironia para desconstruir certos padrões de compreensão da imagem e do real que nela se inscreve, a fim de construir outro tipo de poética mediante a técnica. À mística e simbologia do signo lunar, presente na imaginação humana desde os tempos mais antigos, alia-se o anseio por sua exploração científica, que culminou com o espetáculo televisionado da descida à Lua pelos astronautas da Apollo xi, em 1969. A imagem fabricada pelo aparelho de Milton, tão verossímil e aparentemente tão próxima, não deixa de ser marca de uma nostalgia e frustração na relação poética do espectador com a imagem. A magia da técnica rememora, de certa forma, a magia ancestral suscitada pelo corpo celeste, algo que a corrida espacial da Guerra Fria relegou a segundo plano em sua manobra política.

Nas instalações de Mariana Manhães, a imagem videográfica é pensada como um cérebro, que comanda ativamente os movimentos do





resto da instalação. No trabalho *Então (Vaso Azul)* (2013), uma animação de um vaso antigo é projetada sobre uma bola de isopor revestida de sensores fotoelétricos. O vídeo, artesanalmente elaborado pela manipulação direta do objeto, sem recorrer a técnicas sofisticadas de animação, atua sobre os sensores LDR (*Light Dependant Resistor* ou resistor dependente de luz). Os sinais luminosos emitidos pelo vídeo são interpretados por um processador Arduino³³, que, por sua vez, envia comandos a outras partes do corpo da instalação. O humor e a irreverência estão presentes neste trabalho, em que um pequeno objeto de uso cotidiano, parte da coleção pessoal da artista, comanda um corpo maquínico estranho ao nosso entendimento. Manhães agrega ao vídeo vozes sinteticamente modificadas. A imagem recebe,

33. Arduino é um micro controlador de fácil utilização que torna o uso de eletrônicos em projetos artísticos ou multidisciplinares mais acessível. É composto por uma placa de hardware e um software que utiliza linguagem de programação padrão.





[↔] Vanessa de Michelis e Bruno Vianna
Devorondina, 2010
Ondas sonoras, eletromagnetismo, radiação, paisagem sonora, tempo real;
Produção Artística: Manuel Andrade (Salvador); Carrinho: Adriano Mattos; Pure Data: Bruno Vianna, Paulo Casaes, Vanessa de Michelis; Processing: Felipe Turcheti; Displays de LEDs: Bruno Vianna e Daniel Gutnik

78

então, um status de inteligência artificial e se converte numa imagem-linguagem, uma vez que retroalimenta processadores, terminais e memórias RAM, reagindo em interação com objetos presentes. A autonomia da relação imagem e corpo da instalação relega o espectador a uma observação passiva do funcionamento da estrutura.

A leitura maquínica de aspectos da realidade circundante também é explorada em *Devorondina* (2010), um projeto de instalação móvel de Vanessa de Michelis, realizado conjuntamente com Bruno Vianna. Com a combinação de tecnologia *low-tech* e programação digital, um estúdio sonoro adaptado sobre um carrinho de vendedor ambulante processa em tempo real – mediante um microfone convencional, um scanner de ondas de rádio, um sensor de ondas eletromagnéticas e um computador – os dados recebidos das ondas sonoras, radiofônicas e eletromagnéticas (modulação, frequência, posição). Esses sinais são transformados em variáveis para construção de um desenho





+

+

+

gráfico elaborado, em tempo real, com a ajuda de um software. Uma impressora acoplada ao dispositivo permite ao público imprimir uma visualização desse gráfico. Por meio de uma operação conceitual, *Devorondina* propõe realizar, portanto, um rastreamento ou mapeamento da paisagem urbana tecnológica. Revela, igualmente, uma instância ausente em nossa percepção, que *a priori* não conhecemos as consequências: o alto nível de poluição sonora e a quantidade cada vez mais intensa de sinais que transitam em alta frequência pelo espaço urbano.

DESCONSTRUÇÃO DAS MÁQUINAS,
DEESTABILIZAÇÃO DAS IMAGENS

+

+

+

O desenvolvimento das "máquinas de visão" e da "visão sem olhar", capazes de criar posteriormente gráficos ou imagens, terminaria por produzir uma interpretação automática dos fenômenos externos por meio de objetos técnicos e uma automatização da percepção. Contudo, poderia tornar visível, do mesmo modo, um espectro não perceptível para as faculdades humanas. O desdobramento do ponto de vista entre sujeito e máquina, na contemporaneidade, faz acessível apenas um fragmento do real, previamente processado pela máquina. *Devorondina* tem a possibilidade de ser pensada como uma ponte entre a capacidade de leitura dos dispositivos tecnológicos e a capacidade sensitiva humana, na qual a opacidade do meio ganha uma envoltura simbólica e aleatória, visto que a tradução a um parâmetro visual depende de uma programação realizada, anteriormente pelos artistas.

+

+

+





**A AMPLIAÇÃO TECNOLÓGICA
DO AUDÍVEL, A AMPLIAÇÃO
AUDÍVEL DO TECNOLÓGICO**

A vida antiga foi apenas de silêncio.
– Luigi Russolo



O meio das artes plásticas encontrava-se regido, sobretudo, a partir do estabelecimento da perspectiva renascentista, pela supremacia da visão sobre os demais sentidos. Aos múltiplos apelos sensoriais do dia-a-dia, a arte tradicional respondia com a sensação pura do visual. Em pleno século xx, a estética modernista de Clement Greenberg persistia na defesa do aspecto puramente visual – e formal – de uma obra de arte. Cada arte deveria ser mantida na especificidade de seu meio; a contaminação entre linguagens deveria ser impedida a fim de evitar uma degeneração da arte. Entretanto, a ampliação ou dissolução das fronteiras entre as modalidades artísticas existentes, observadas desde o início do século xx com as primeiras vanguardas históricas e intensificadas após os anos 60, levou à hibridação sinestésica de diversas linguagens e formas perceptivas.

A transposição de fronteiras entre o visual e o sonoro na arte contemporânea relaciona-se, do mesmo modo, na própria expansão da



escuta e das diversas possibilidades de composição sonora. Sem pretender uma análise exaustiva de propostas situadas nas interseções sonoro-visuais, estão aqui reunidas algumas abordagens que elaboram uma poética sonora e tecnológica, seja analógica ou digital. Para citar uma rápida genealogia de experiências, essas práticas associam a estética do *noise* (ruído)³⁴, as técnicas de *sampling* da música concreta³⁵, a imprevisibilidade da música aleatória e as possibilidades de programação da música eletrônica. Desse modo, a experimentação de sonoridades estaria, nos exemplos levantados, associada intrinsecamente com a máquina, e não apenas feita com base nela. Essa interação sujeito e máquina – hardware e software incluídos – é que será também posta em questão.

A simultaneidade de estímulos sensoriais já constituía um dos princípios do Movimento Futurista italiano no início do século xx. Vista, olfato e audição deveriam ser estimulados em experiências sinestésicas e associar, assim, a produção pictórica, gráfica, fílmica, poética com a sonora. Em 1913, Luigi Russolo abandona a pintura e escreve o manifesto “L’arte dei Rumori” (A arte dos ruídos). Neste manifesto questiona as sonoridades “puras” da música da época, elaboradas segundo o ritmo e harmonia instrumental, e faz apelo à integração dos ruídos presentes no cotidiano. Os *intonarumori* (1913), instrumentos de ruído construídos por Russolo, geravam e articulavam diferentes tipos de ruídos. Sua proposta era que as mudanças trazidas pela evolução tecnológica na sociedade pós-revolução industrial deveriam ser incorporadas à arte. Dessa maneira, o ruído urbano, provocado por máquinas e aparelhos elétricos, teria a

34. *Noise* é um termo usado para descrever algumas variedades de músicas experimentais e arte sonora que utilizam ruídos acústicos ou eletrônicos, produzidos de forma imprevista ou utilizando gravações prévias. Essas experimentações podem provocar efeitos de atonalidade, de repetição, de cacofonia, de dissonância etc.

35. *Sampling* é a coleção e a combinação de amostras pré-gravadas de áudio.





capacidade de remeter à própria experiência da vida e não poderia estar dissociado da experiência estética.

Ao trabalhar com o *noise* e eletrônica, Vanessa de Michelis elabora mapeamentos e paisagens sonoras que fazem uso da atonalidade, da dissonância, da cacofonia e do improviso, gerados analógica ou eletronicamente. Em *Phonosíntese* (2010), um sistema de microfones captura o ruído ambiente do meio urbano – veículos automotores, vozes, vento, o canto dos pássaros – e transfere esses sons para um computador. Por meio de um software, são extraídos parâmetros musicais do som ambiente, como o tom fundamental, variações de volume, picos, aproximação e distanciamento de objetos, a fim de compor acordes ou timbres harmônicos. Os ruídos urbanos tornam-se, então, a genealogia de uma composição musical elaborada eletronicamente. Essa síntese dos sons é vista, pela artista, como análoga ao processo biológico da fotossíntese. Na instalação, os ruídos são essenciais

[▲] Vanessa de Michelis
Phonosíntese, 2010
Marginalia+lab,
puredata, poluição sonora, antropologia sonora, ecologia acústica





[▲] Vanessa de
Michelis
Phonosíntese, 2010

para a composição da musicalidade, assim como a luz é vital para as plantas. A paisagem sonora³⁶ original é artificialmente modificada pela programação de sintetizadores eletrônico-digitais. A aleatoriedade dos sinais sonoros na sua origem, associada à programação digital, faz com que o resultado final permaneça indeterminado.

A utilização de elementos extramusicais, no campo da música, já havia sido experimentada pela música concreta. Ampliava-se, do mesmo modo, o campo de experimentação musical ao incluir sons de qualquer procedência, e não somente os produzidos por instrumentos musicais. As experiências sonoras de Pierre Schaeffer nos anos

36. Trata-se da combinação de sons que se forma ou emerge de um ambiente imersivo, natural ou criado pelo homem. O conceito de paisagem sonora (originalmente *soundscape*) foi definido pelo compositor e ambientalista canadense R. Murray Schafer em 1977, no livro *A Afinação do Mundo* (São Paulo: Ed. UNESP, 2012).



40, que deram origem à música concreta, partem da reconsideração do ruído como elemento musical. Schaeffer desenvolveu um amplo trabalho manipulando sons gravados a partir de objetos existentes, prática conhecida como *sampling*, ou seja, a coleção e combinação de amostras pré-gravadas de áudio. Os novos dispositivos tecnológicos proporcionados pelo desenvolvimento da eletrônica – como a fita magnética, os microfones e mesas de mixagem – foram essenciais nesse momento, uma vez que a ênfase dada na experimentação sonora não estava na geração, mas na manipulação de sons gravados previamente.

A pesquisa nos objetos do cotidiano por maneiras de produzir novas sonoridades encontra-se igualmente presente nos concertos e instalações de O Grivo. A dupla mineira, formada por Marcos Moreira e Nelson Soares, trabalha no intuito de ampliar o repertório de timbres e a aleatoriedade da produção sonora, assim como a organização espacial do som. De alguma forma, suas engenhocas maquinicas relembram primórdios da tecnologia: uma atitude inventiva, na qual *techné* e *póiesis* se mesclam na utilização de gambiarras e no improviso de materiais. Nos aparelhos sonoros autômatos de O Grivo, o aspecto visual obedece à sonoridade buscada pelos artistas. Isto é, estrutura e materiais são escolhidos para que a obra seja interessante musicalmente.

Já nos primeiros concertos da dupla, na década de 90, surgiram artefatos ou imagens que funcionavam de maneira autônoma no palco. Não apenas objetos cotidianos eram manipulados para deles serem extraídas sonoridades, mas também havia dispositivos – televisores, projeções de vídeos e engrenagens – que sozinhos emitiam timbres e batidas rítmicas. A máquina surge, então, como uma espécie de terceiro músico. A autoprodução eletromecânica do som problematiza o próprio papel do músico como criador de sonoridades e controlador da composição, e sugere um trabalho compartilhado com a aleatoriedade dos instrumentos tecnológicos, analógicos ou digitais. Essa





problemática será desenvolvida posteriormente nos trabalhos de instalação de O Grivo.

As pesquisas envolvendo aleatoriedade por John Cage e Karlheinz Stockhausen se aproximam das experimentações d'O Grivo³⁷. Fazer música desistindo de fazer escolhas e permitindo que ruídos não intencionais irrompessem num dado espaço, por um período não determinado de tempo, é uma das pesquisas desenvolvidas por John Cage nos anos 40 e 50. Após romper com o formalismo técnico da música concreta para voltar a enfatizar a proveniência sonora, ou seja, a relação entre som e objeto, Cage abdica do controle da composição

[▼] O Grivo
Concerto realizado na 11ª edição do festival Vivo arte. mov + Eletronika, dia 19 de novembro de 2010, Teatro Alterosa, Belo Horizonte.
Foto: Netun Lima/
Divulgação

37. Deve-se considerar também que uma das primeiras explorações da aleatoriedade e acaso na música, em que alguns elementos são deixados sem definição para uma execução mais livre, foi *Erratum Musical*, composto por Marcel Duchamp em 1913.





+

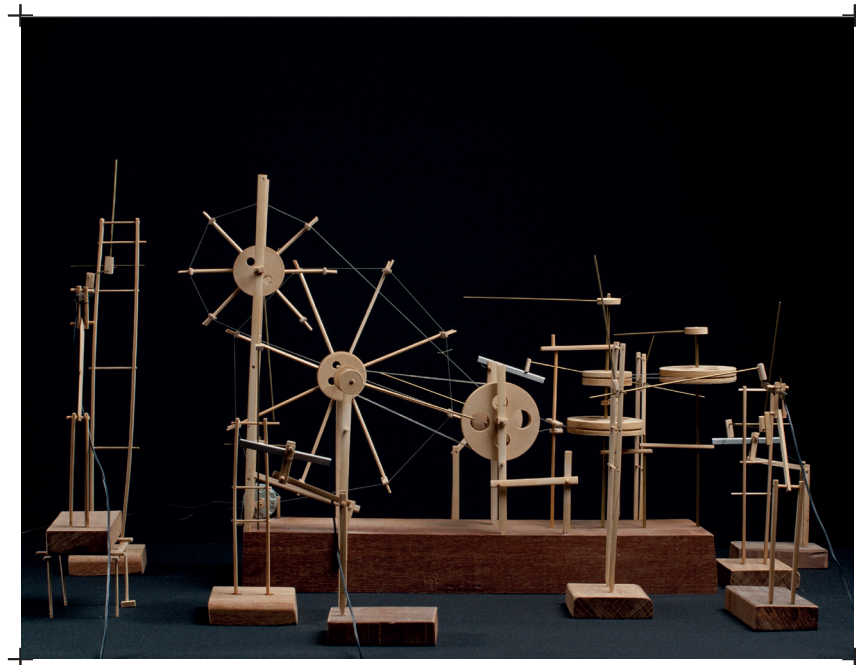
+

+

em favor do que chamou de “não-intenção”. *Imaginary Landscape n.4* (1951) é um exemplo desse tipo de composição, tendo sido escrita para doze rádios, cada um deles operado por dois músicos. Sintonia e volume eram controlados com rigor, contudo o som real emitido por cada estação era algo totalmente imprevisível, que variava em relação ao dia, local e hora das estações captadas no dia da execução.

A combinação, em princípio contraditória, entre a busca da aleatoriedade da produção do som e o automatismo maquínico é um dos aspectos que guiam, portanto, as pesquisas de O Grivo. O improviso sonoro ocorre em um conjunto de possibilidades previstas pelos artistas nas suas instalações e objetos, em que as pequenas máquinas buscam, analógica ou digitalmente, uma autonomia. Em *Martelo Piano* (2009), o som produzido pelo conjunto de molas e martelos de piano, captado por um microfone, possuía, ainda, uma previsibilidade e limitação de variabilidade sonora. Esses fatores foram, aos pou-

A AMPLIAÇÃO TECNOLÓGICA DO AUDÍVEL,
A AMPLIAÇÃO AUDÍVEL DO TECNOLÓGICO



[4] O Grivo
Piano mecânico,
2009
6 máquinas
sonoras, 8
captadores,
interface
de áudio,
computador e
monitores de
áudio

87





cos, dando lugar a uma variação sonora mais ampla nas instalações posteriores da dupla. *Piano mecânico* (2009) é composto por vários conjuntos de engrenagens, elaborados manualmente e movidos por pequenos motores elétricos, que produzem diferentes timbres em um ritmo variável. A velocidade de rotação das polias de cada conjunto estrutural é variável, assim como diferem o timbre e a textura emitidos pelos golpes dos distintos martelos. Sobrepostos, esses diferentes tempos de execução e de qualidades sonoras criam composições musicais variáveis. A combinação dos sons resulta, nesse caso, imprevisível.

A pesquisa por composições randômicas conduz à elaboração da instalação *Conta-gotas* (2012), envolvendo, dessa vez, tecnologias digitais. Diversas buretas, espalhadas pelo espaço expositivo, fazem pingar gotas d'água no interior de frascos de vidro. O ínfimo som desse gotejar é captado por sensores e transmitido a um computador, que associa o som captado com um conjunto extenso de sons gravados em estúdio, de gotas caindo sobre diversas superfícies: metal, madeira, plástico, papel. Esse sistema emite, em seguida, randomicamente, um padrão sonoro audível para os espectadores. Desse modo, as gotas da sala de exposição disparam o som das gotas gravadas em estúdio. A utilização de um elemento natural, como a água, introduz, na obra, variações comportamentais relativas à especificidade desse material. Pelo ritmo aleatório da caída das gotas, a composição final torna-se imprevisível. Nessa obra, é o software integrado que permite expandir as possibilidades de variação e aleatoriedade dos padrões sonoros, rompendo com a mecanicidade do som.

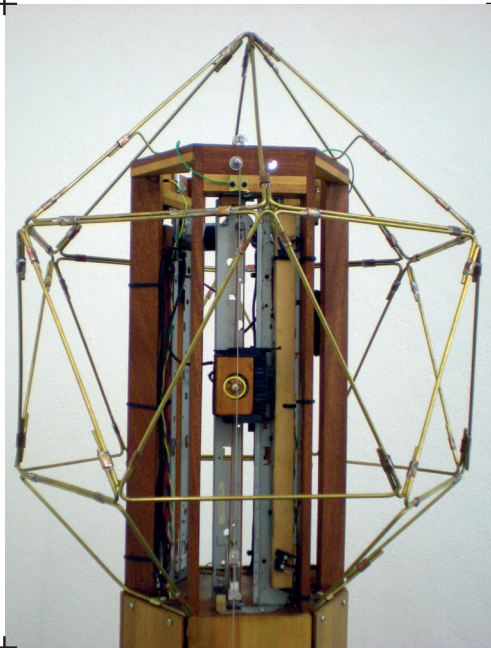
A busca da aleatoriedade por meio da máquina pode ser vista como um movimento oposto à tendência tecnicista atual. O relacionamento com a máquina, normalmente, se adapta a um padrão dominador-dominado, e essa estrutura de dominação é intercambiável: o ser humano pode ser visto como o dominador, ou como o dominado. Pensar na máquina como um ente – como propôs Simondon – ou seja, algo que



[4] O Grivo
Conta-gotas,
2013. Vista da
instalação na
exposição O
Grivo: Artefatos
de Som, Oi
Futuro, Belo
Horizonte, Brasil.
Foto: Pedro Motta

possui uma existência e um desenvolvimento interno, pressupõe uma relação horizontalizada entre o humano e a técnica.

As pesquisas de Paulo Nenflidio relacionam, igualmente, aleatoriedade e composição; suas obras visam à criação do som em tempo real a partir do acaso e do aleatório. Em *Música dos Ventos* (2003), o vento é o elemento natural de indeterminação, que irá movimentar os moinhos e acionar os circuitos. A sonoridade produzida dependerá, portanto, da intensidade do vento. *Gotejador* (2009) é uma obra eletroacústica, na qual o gotejar de água através de resistências elétricas produz sonoridades. No entanto, mesmo se o ritmo e a intensidade fossem fatores variáveis, o timbre não se modificava. Foi com a introdução da programação digital que o artista pôde elaborar obras que produzissem sons de forma automática e aleatória. Além disso, a programação digital permite alterações no código para corrigir detalhes na composição, sem que seja necessário alterar a estrutura física da



[▲] Paulo Nenflidio
Música dos Ventos,
2003
Instalação Sonora;
Cata-ventos, receptor
de radiofrequência,
circuito eletrônico,
mecanismos
percussivos, cordas
e amplificador; 250
x 150 x 170 cm

[▼] Paulo Nenflidio
Vírus, 2011
Latão, madeira,
circuitos eletrônicos,
corda de aço e sucata
de impressora; 180
x 100 x 100 cm

obra. Altera-se, desse modo, o software, e não o hardware. A possibilidade de modificação do código, como na obra *Vírus* (2011), permite a Nenflidio criar composições sonoras mais elaboradas e incorporar, igualmente, o silêncio.

Na obra *White noise* (2013), circuitos, motores, correntes, um processador Arduino³⁸ e diversos outros elementos encontram-se contidos numa maleta. Com base no ruído branco – sinal randômico gerado eletronicamente que possui uma potência constante em qualquer banda de sequência –, um processador gera números randômicos que servirão como impulsos para ativar as partes percussivas da obra. O som percussivo se mistura com o próprio ruído branco, emitido por

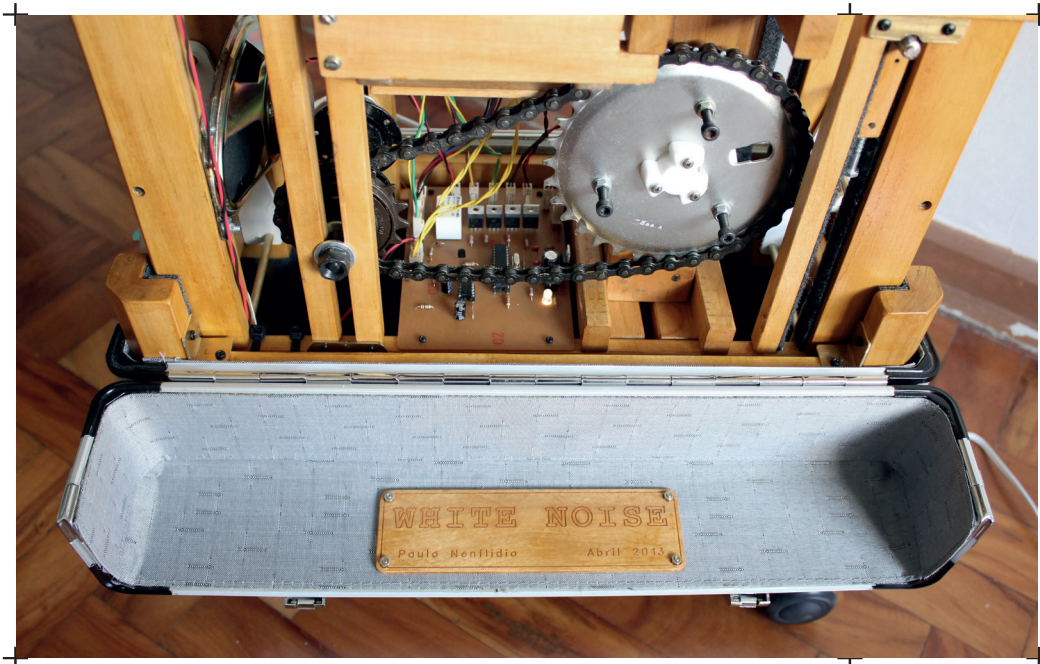
38. Arduino é um microcontrolador de fácil utilização que torna o uso de eletrônicos em projetos artísticos ou multidisciplinares mais acessível. É composto por uma placa de hardware e um software que utiliza linguagem de programação padrão.



meio de amplificadores, e produz uma composição completamente aleatória. O ruído branco, desordenado, porém repetitivo e redundante da física cartesiana, é desestruturado e explode num caos de máxima improbabilidade ao abandonar a regularidade.

A combinação entre silêncio e ruído ressurge como componentes intrínsecos e necessários à experiência. O silêncio é, para Cage, a base sobre a qual se organiza toda composição, pensada principalmente quanto à duração, e não apenas quanto à frequência, timbre e amplitude sonora. Dado que a estrutura de uma composição se fundamenta na divisão métrica do tempo, que teria o silêncio como base, sons de qualquer tipo poderiam emergir em determinado compasso sem qualquer sintaxe, ordem ou sentido de progressão. O ruído forma, pois, parte do silêncio, que, combinados ao acaso, subscrevem possibilidades infinitas de variação e de aleatoriedade. O mais importante seria aceitar o que ocorre e abrir-se à ausência de intenção, única

[▼] Paulo Nenflidio
White Noise, 2013
Caixa em alumínio,
madeira, circuito
eletrônico; 40 x 50
x 20 cm





diferença entre os ruídos que brotam espontaneamente no silêncio e aqueles provocados pelo músico.

As experiências de Romano conectam visualidade e sonoridade dos objetos concretos. Seus objetos sonoros constituem elementos híbridos entre o visual, o corpo e o som. Os ruídos do mundo são um ponto de partida para a criação de uma poética do cotidiano, cujos objetos são possíveis emissores de sonoridades. Trata-se de ressignificar o mundo ao redor e mostrar as potencialidades esquecidas de objetos e de instrumentos, manufaturados ou não. A redescoberta dos ruídos e do corpo como agente provocador desses sons pode promover uma ruptura do hábito de ver, de ouvir e de sentir o mundo ao redor. Com a desconstrução do cotidiano, propõem-se novamente o seu descobrimento e sensibiliza-se o que anteriormente poderia estar anestesiado. Da genealogia do som à sua repetição caótica e sem controle, o ruído está na origem de tudo.

A busca, no caso de Romano, não é por uma composição nem musicalidade, mas pela exploração de sons do cotidiano, associado, algumas vezes, às qualidades poéticas da palavra. *Falante* (2007) é uma obra-dispositivo performática, construída com material barato que dialoga diretamente com o ambiente urbano. Trata-se de uma mochila *low-tech* adaptada, composta por alto-falantes e uma bateria. Por ser portátil, permite ao artista caminhar por diversas localidades: um mercado público de Fortaleza, ruas de São Paulo e do Rio de Janeiro. Nesta deambulação, a mochila emite, por meio de uma pequena trombeta, repetidos “nãos”, que terminam por formular a frase “não preste atenção”. A palavra, com seu som, ritmo e carga semântica, é repetida à exaustão em uma cacofonia que resulta numa ironia de linguagem. Assim sendo, chama-se atenção no espaço público mediante uma frase que pede que não se dê atenção. A contradição explícita nessa frase, armada como um poema concreto sonorizado, põe em evidência os aspectos “verbivocovisuais”, presentes também na poesia concreta, ou melhor, a integração do verbal, do



visual e do sonoro. Nas obras de Romano, a ação completa o sentido das palavras emitidas, e constrói um elemento “verbicosonorovisual”. É esta simultaneidade que conforma uma situação de metacomunicação, centrada na relação de forma e conteúdo e determinante da recepção das mensagens. A forma, aqui, é trabalhada para elaborar, ao atingir o receptor, um conteúdo distinto do inicialmente proposto. Adverte, ademais, para a invisibilidade visível, isto é, para a invisibilidade construída inconscientemente em espaços urbanos, nos quais não vemos e não escutamos o que não queremos ver e escutar.

Outra forma de manifestação sonora do socialmente invisível é explorada em *Zilah Exposta* (2012), uma performance na qual Vanessa de Michelis compõe ao vivo uma paisagem sonora. Ao sobrepor várias camadas de sons, a artista tenta reelaborar, em uma linguagem entre o documental e a ficção, a situação de agressividade sonora da noite de remoção da comunidade de Zilah Spósito, na periferia de Belo

A AMPLIAÇÃO TECNOLÓGICA DO AUDÍVEL,
A AMPLIAÇÃO AUDÍVEL DO TECNOLÓGICO



[4] Floriano Romano
Falante, 2007
Mochila de papelão, amplificador, bateria, poema sonoro; Fotos: Edouard de Fraipoint, 2008, São Paulo – Exposição Futuro de Presente – Itaú Cultural





[↔] Vanessa de
Michelis
Zilah Exposta,
2012–2014
Performance sonora

Horizonte/MG. Com a luz cortada, completamente no escuro, tudo o que se podia perceber era o som de percussão de painéis – código sonoro entre moradores para alertar uma situação de perigo –, o ruído de casas sendo destruídas e os gritos da população sendo agredida pela polícia militar a serviço do Estado. A performance combina, sonoramente, os relatos de moradores com os ruídos gravados da reconstrução das casas. Encontra-se, aliás, em contínuo estado de atualização ao incorporar, constantemente, sons de outras manifestações, como cantos indígenas e palavras de ordem contra a construção da usina de Belo Monte, no Pará.

A combinação e manipulação de fragmentos sonoros de qualquer natureza foram favorecidas com a expansão da informática a partir dos anos 80. Desde a captação até a finalização, o padrão digital fez-se indispensável. *Samplers* e sintetizadores tornaram-se, desse modo, instrumentos autônomos capazes de emular, de transcodificar e de



modificar sons de forma quase intuitiva, por meio de técnicas de modulação de frequência e de sínteses tímbricas. Cage já afirmava, em 1937, que era de suma importância empregar as tecnologias próprias de cada época para criar a musicalidade específica dessa época. A palavra “música”, mais adequada aos séculos XVIII e XIX, deveria ser substituída pelo termo “organização de sons”. Os métodos de escrita musical tradicionais, como a harmonia, são inadequados por promover uma separação e hierarquização de sons. Os instrumentos e dispositivos elétricos e digitais, além de promoverem um maior controle das nuances de tons, deram autonomia aos compositores por permitir a execução direta de sua composição, sem precisar recorrer a performers intermediários. A inserção do acaso na composição opera, assim mesmo, uma libertação do ego, segundo Cage: “O ego é uma barreira para a experiência. O acaso permite uma situação que não expressa o ‘eu’, mas que abre o ‘eu’ para coisas que estão fora dele”³⁹.

O espectro sonoro tornou-se um conjunto de fragmentos materializáveis digitalmente e, logo, passíveis de manipulação, sobrepostos em camadas, ordenados de modo a formar paisagens sonoras. Ao abrir-se sonoramente a novas experiências, o ato criativo passa por uma combinatória, que se fez possível pelos softwares de programação. A técnica emerge como produtora de uma nova *póiesis*, potencializadora e, simultaneamente, questionadora da noção clássica de autoria e de criação, cujo centro encontrar-se-ia no humano e no suposto controle sobre seu entorno. A tecnologia se inscreve como um agente autônomo e desloca a condição antropocêntrica da relação do indivíduo com a realidade que o circunda.

39. Entrevista com John Cage, disponível em LOPES, Rodrigo Garcia. *Vozes e Visões: panorama da arte e da cultura norte-americanas hoje*. São Paulo: Iluminuras, 1996.



NOTA CONCLUSIVA





+

+

+

+

+

+



Como afirma Artaud, “não há nada que jamais tenha sido escrito, pintado, esculpido, modelado, construído, inventado, que não estivesse ligado a nossa pretensão de fugir do inferno”⁴⁰. Parte das propostas artísticas aqui expostas permite abordar o aspecto disfuncional das máquinas e evidencia, assim, as contradições internas do sistema racionalista, cujas obsessões e temores encontram-se implícitos no comportamento funcional social. Questiona, da mesma forma, as divisões dicotômicas entre subjetividade humana e objetividade maquínica, ao estabelecer parâmetros de funcionamento irracionais e imprevisíveis dos dispositivos tecnológicos.

NOTA CONCLUSIVA

40. Em Artaud, Antonin. *Van Gogh, o suicidado pela sociedade*. Rio de Janeiro: Achiamé, s.d. p. 33.

+

+

+





+

+

+

A existência da tecnologia e da ciência, enquanto essencialmente *techné*, depende do seu grau de abertura à alteridade poética. As interferências promovidas pela arte formam uma zona de interseção que Michel Serres (1993) chama de mestiçagem, caracterizada por uma condição ambígua, delicada, inefável, irracional e diferente dos padrões de racionalidade. A possibilidade desse cruzamento é o que está em questão, e não a arte como reafirmação do uso comum e hegemônico da técnica, utilizada ora por seu caráter meramente funcional, ora por sua ênfase no aspecto sublimatório.

NOTA CONCLUSIVA

Diante da investida tecnológica de nosso tempo, devemos, mais do que nunca, recuperar para o campo da arte a posição de inconformidade crítica, capaz de elaborar seu próprio discurso e de contribuir efetivamente à cultura. É papel de a arte tentar identificar o potencial e as transformações causadas pela tecnologia: desmontá-la e operar uma subversão em seu interior, pois que, como dizia Hölderlin, “onde há perigo, cresce também a salvação”⁴¹.

+

+

+

+

+

+









ENTREVISTAS

COLETIVO GAMBIOLOGIA

(Ganso, Fred Paulino e Lucas Mafra)

Trío de artistas mineiros que propõe uma “ciência da gambiarra”, unindo a tradição brasileira de improviso à cultura digital. Além da produção de obras de arte e objetos de design, o grupo tem capitaneado projetos coletivos de exposições e publicações. Já exibiram obras e ministraram oficinas em dezenas de eventos no Brasil e no exterior, como Tecnofagias (São Paulo, Instituto Tohmie Ohtake) e Zero1 Biennial (San Jose, EUA). Em 2011, receberam menção honrosa no Ars Electronica (Áustria), um dos principais festivais de arte eletrônica do mundo.

– Entrevista realizada no dia 26/08/2013.



+

+

+

COLETIVO GAMBIOLOGIA

+

+

+

O nome deste projeto de pesquisa é *Distopias Tecnológicas*. Distopia não exatamente no sentido contrário e negativo de uma utopia que, normalmente, pensa uma maneira de construir um futuro ideal. Uma distopia estaria mais vinculada com o presente: sem projetar um futuro idealizado nos adaptamos ao que está disponível. Associado com a tecnologia, vejo que esse padrão distópico se relaciona com o trabalho de vocês, que escapa de uma idéia frequente de uma sublimação tecnológica, no qual o dispositivo é um artefato quase mágico, para problematizar esse uso, provocar desvios, e promover novas formas de utilização.

LUCAS E abusar da tecnologia.

GANSO A tecnologia pode virar uma muleta. Às vezes as pessoas se preocupam mais com o glamour da tecnologia e deixam de lado a qualidade do trabalho. Na arte, a tecnologia algumas vezes deixa de

+

+

+

103





ser um meio para ser parte do resultado final, e a obra vira, portanto, uma novidade tecnológica. No nosso caso, não é só uma questão de buscar uma estética da precariedade, mas também o desafio do fazer. É lógico que é positivo ter recursos tecnológicos, porém quando não é possível tê-los, enfrentamos o desafio de fazer cortando custos e tirando proveito do que temos.

LUCAS Os meios de produção igualmente se popularizaram. Muitos artistas que começaram a trabalhar com a tecnologia surgiram com a popularização dos meios de produção. Uma infinidade de recursos é de mais fácil acesso hoje em dia, como os lasers. Além disso, a disseminação de informação, alavancada pela internet a partir dos anos 90, também ajudou muito. A maioria das coisas que descobri e aprendi encontrei na internet, como montar circuitos eletrônicos. É uma enciclopédia gigante que antes não havia.

É interessante que artistas como vocês tenham também conhecimento da eletrônica, mesmo que seja um conhecimento básico. Já não é necessário derivar parte do trabalho para outras pessoas. Há, efetivamente, um “faça você mesmo” em todos os sentidos, até mesmo no processo produtivo da obra.

FRED Nos primórdios da arte eletrônica e digital, que na década de 90 estava muito ligada à web, ocorria, frequentemente, o artista ter uma ideia, mas não precisava saber programar, podia contratar uma equipe para isso. Com a virada de século, houve uma reviravolta, os artistas buscaram novamente botar a mão na massa. Não saberia explicar exatamente o porquê, talvez devido a um desenvolvimento natural do trabalho.

GANSO A mecânica popular e a própria eletrônica são aprendidas de forma mais autodidata ao usar fórmulas e modelos previamente elaborados que ensinam e estimulam a fazer, encontrados nas revistas de eletrônica. É o que chamamos de **DIY** (Do it yourself) ou “faça você



+

+

+

mesmo”, em que compartilhamos informação para que todos possam fazer também.

FRED Além do mais, penso que, em determinado momento, a arte eletrônica ficou muito vinculada a uma produção da indústria de consumo. A indústria sempre usou o meio artístico como plataforma de testes, praticamente como cobaia do que estava sendo produzido. Acredito que a própria essência do fazer artístico tenha relação com uma resistência a esse tipo de condição, e por isso percebemos a volta a formas mais precárias de criação.

O pesquisador Arlindo Machado afirma, em seus textos, que esta indústria tecnológica precisa do artista como produtor de conteúdo.

FRED Talvez a única forma de o artista fugir disso é andando para trás no desenvolvimento tecnológico. Desse modo, busca coisas antigas, soluções mais baratas, produtos que não são necessários comprar. Acho que é este o caminho: desprogramar esse ciclo do qual somos tão reféns. E como artista, o resultado depende de conseguir que a elaboração técnica não esteja sujeita à alta tecnologia produzida no momento.

Nesse contexto, uma coisa que chama atenção na proposta de vocês é o vínculo entre criação (artística) e invenção (científica ou tecnológica), ou seja, o elo entre a eletrônica e as artes, passando pelo artesanal, pelo fazer manual. Como vocês acham que esse vínculo impulsiona a produção de vocês? E como a gambiarra estaria associada a esse processo?

GANSO A gambiarra é uma maneira de trabalhar, um *modus operandi*. Não importa qual seja o desafio – se é um projeto de elaboração de painéis para uma exposição, ou algum outro objeto – escolhemos peças um pouco aleatoriamente e juntamos como se fosse um quebra-cabeça. À medida que desenvolvemos um projeto, incorporamos

+

+

+





vários elementos dinâmicos para interagir, como se fossem mecanismos com funcionamentos aleatórios, combinamos a eletrônica com a mecânica e enfocamos um lado lúdico também. Além do mais, gostamos de velharias e de trabalhar a parte gráfica com base na colagem de adesivos. Durante a pesquisa, frequentamos muito ferro-velho, feirinha, brechó... No ferro-velho – repleto de sucatas que a sociedade produz, consome e descarta – encontramos tanto objetos antigos como elementos mais *high-tech*, oriundos do lixo eletrônico. Dessa forma, nesse quebra-cabeça que vamos armando, misturamos tudo. Uma peça que poderia ser desinteressante, dentro de outro contexto, em meio a outros elementos, passa a ter uma importância primordial. Nosso processo, então, é meio zen, mais intuitivo. Não temos um planejamento, um resultado final já previsto. É mais uma associação de ideias, em que num determinado momento, surge um estalo.

FRED Essa ideia da invenção também está relacionada com nosso interesse pessoal, pois já a possuíamos antes de nos conhecermos, a qual, por magia ou coincidência, cada um foi agregando coisas diferentes. Além do mais, acho que esse processo tem relação ainda com a forma espontânea e descompromissada com a qual começamos a trabalhar juntos. No início, não pensávamos em formar um coletivo para realizar trabalhos artísticos ou peças de design, a fim de serem exibidos em galerias ou vendidos em loja. Essa dependência do mercado ou do meio artístico acaba fazendo com que os artistas e designers se afastem muito da invenção, visto que eles terminam entrando num modo industrial de produção.

GANSO Realmente o artista ou designer, em muitas vezes, tem uma pretensão predefinida na hora de criar alguma coisa. No momento em que elaboramos algo para a Gambiologia é pura diversão. Temos total liberdade do que estamos fazendo, diferente de quando preparamos uma peça para um cliente, ou quando a obra deve ter um objetivo e obedecer a determinados modelos. Por isso é que podemos ser *over*, misturar vários elementos psicodélicos ao mesmo tempo.



+

+

+

Falem um pouco mais do que é a “Gambilogia”. Como começou o coletivo de vocês?

FRED Eu tinha um estúdio de design gráfico, chamado Osso Design, e já havíamos feito duas campanhas para um festival de arte e mídias móveis chamado Arte.mov. Em 2008, sugeriram que a imagem do festival daquele ano estivesse relacionada com o diálogo entre alta e baixa tecnologia. Ou seja, o desafio dessa campanha seria expandir o conceito de tecnologia e pensar como as tecnologias tidas como obsoletas ainda podem apresentar soluções, sem que precisemos ser reféns da indústria de informação e tecnologia. Nossa proposta, então, foi construir vestimentas feitas de sucata, principalmente de lixo eletrônico – uma espécie de armadura *low-tech*. Entretanto, no estúdio de design não tínhamos nem material nem *know how* para desenvolver as peças em si. Chamei o Ganso, que já trabalhava resgatando peças antigas em ferros-velhos para desenvolver objetos de design, e o Lucas, que já trabalhava com ele na época. No processo, terminamos ficando amigos. As peças foram muito elogiadas e o festival nos convidou para que as expuséssemos durante o evento. Isto é, elas saíram do ambiente do design para entrar na esfera artística, e o nome Gambilogia batizou essa série de obras. O trabalho teve uma boa repercussão, ficamos estimulados, e decidimos usar esse termo como nome do coletivo, que foi espontaneamente se desdobrando em outros projetos. Contudo, a Gambilogia em si funciona muito mais como um laboratório de experimentações e de troca de informação do que como um coletivo propriamente dito. Por isso, a tratamos como um movimento ou como uma articulação de ideias. A prática de invenção dentro da Gambilogia funciona quase como um refúgio frente ao nosso trabalho como designers.

+

+

+

GANSO Quando trabalhamos juntos, temos um ego flexível, pois que se alguém monta uma peça num determinado lugar numa criação coletiva e comete um equívoco, ou se o outro tem uma idéia melhor, não há nenhuma ofensa em ir e desfazer o que o outro fez.

+

+

+





Ou seja, é o experimentar numa prática do acerto-erro, sem um planejamento seguido à risca.

GANSO Trabalhamos com uma estrutura básica, um esqueleto de uma escultura para guiar a escolha dos materiais.

FRED Temos um *framework*, um repertório de soluções. Obviamente, cada projeto funciona de uma forma específica, rearticula, recombina ou até nega coisas anteriores que fizemos, sempre trabalhamos com essa liberdade criativa.

Vocês vêem essa gambiarra associada a uma característica sócio-cultural, comum talvez a países com certa escassez de recursos?

FRED A ideia da Gambiologia está relacionada com essa possibilidade de invenção, vinculada aos materiais que temos disponíveis, restos das indústrias daqui. Isso, espontaneamente, já se transforma numa estética local que, no nosso país, é conhecida como gambiarra. Acho que a adaptação de buscar uma solução precária é comum em países economicamente mais pobres, mas, da mesma forma, é feita como uma opção em outros países, como nos Estados Unidos. No entanto, mesmo se há o imprevisto e a intenção de usar o mínimo possível de recursos, o resultado estético é diferente do nosso. Em parte, não apenas pelo tipo e variedade de materiais que estão disponíveis para a compra no mercado, mas também pelo *background* da nossa experiência estética, pois, queira ou não, somos influenciados pela gambiarra que estamos acostumados a ver aqui.

E o Jean Baptiste Gambièrre, o patrono ficcional de vocês, seria uma espécie de Prof. Pardal?

FRED Jean Baptiste é o discípulo de Leonardo da Vinci que fazia as coisas todas erradas. Tinha o hábito horrível de catar materiais nas ruas, sempre chegava atrasado, jamais conseguia entregar no prazo o servi-



+

+

+

ço que Leonardo terceirizava. E sem contar que, como não tinha grana, não conseguia guardar a quantidade imensa de peças que recolhia e enchia cada vez mais a oficina. Ele foi o inventor da Gambiologia. (risos)

GANSO É o pai da gambiarra.

FRED O Jean Baptiste é um personagem fictício, álter ego de todos os inventores, de todos os “gambiarrentos”, de todos os catadores.

GANSO Foi um amigo meu que inventou essa história nos anos 80. O ícone gráfico vem de uma antiga marca de algum produto, que já não me lembro.

FRED Praticamos a apropriação, “disfuncionalização” e “refuncionalização” de objetos, porém, da mesma forma, fazemos uso de elementos gráficos. Jean Baptiste Gambièrre é uma idéia que surgiu espontaneamente, como uma brincadeira, nos apropriamos do personagem e construímos uma espécie de lenda em torno da Gambiologia.

+

+

+

LUCAS As artes gráficas também fazem parte da Gambiologia, é o que chamamos de “adesivoterapia”. O adesivo é uma maneira de deixar sua marca pessoal a começar pelo simples gesto de colar um desenho sobre um objeto. Em todas as nossas oficinas, selecionamos uma série de imagens e mandamos imprimir em papel adesivo. Quando o objeto está concluído, o pessoal cola os adesivos e faz uma composição que cria uma identidade pessoal no trabalho.

Nas obras de vocês, além de uma utilização intensa desses adesivos, observamos ainda um excesso de elementos, como nos *Quadros Gambiológicos*, na *Armadura*, na *Arca de João Baptista* etc. Algo que poderíamos associar a uma estética “tecno-barroca”.

FRED É que nós, brasileiros, com nosso processo de colonização voluntária, acabamos por achar bonito o que é minimalista, *clean*, prin-

+

+

+





principalmente nas últimas décadas. Apesar de que nossas verdadeiras influências estéticas, se excluirmos toda a carga cultural que importamos, são indígenas: pintura na pele, tatuagem, *piercing* de madeira, coisas muito longe da estética minimalista.

LUCAS *Tupi or not tupy.*

FRED Acho que dialogamos com isso na nossa estética do excesso. O conceito “menos é mais” só funciona na hora de gastar; não na estética.

GANSO Muitas vezes “mais é mais”, como uma forma de quebrar igualmente as regras. O processo de “adesivação” é como um *dressing*, o prazer final da criação de uma obra. Incorporamos também os adesivos mais populares, de banca de revista, recuperados na rua, e misturamos todos eles.

LUCAS Usamos essas duas referências: uma estética de design gráfico e uma estética popularesca. O que é *naif* também acaba entrando.

É interessante ainda pensar no *Gambiociclo* (2010) [p. 34], que além de ser uma obra relacionada com o processo da gambiarra tecnológica, é um veículo, um carro multimídia relacionado com a performance de rua que, dependendo de situação, é usado de uma determinada forma. Queriamos que vocês comentassem um pouco mais sobre esse trabalho.

FRED O *Gambiociclo* (2010) surgiu como um veículo para levar tecnologias de *grafitti* digital para as ruas. Já existiam unidades multimídias móveis em outros países, mas aqui era uma forma de apresentar para a população local essas tecnologias incríveis e de pouco acesso. Naturalmente, no momento de construí-lo, decidimos incorporar a estética dos vendedores ambulantes brasileiros e da gambiarra.

GANSO E fizemos algo muito enfeitado, porque as pessoas sempre personalizam seus objetos.



+

+

+

FRED A ideia era unir essas duas coisas: pegar uma tecnologia de difícil acesso e, por meio de uma linguagem compreensível, levar para um público mais amplo. Queríamos apresentar algo novo, mas falando um idioma conhecido. Funcionou, porém a surpresa foi quando o *Gambiociclo* passou a ser reconhecido como uma escultura ambulante, muito mais do que como um veículo multimídia. Em determinados momentos, as pessoas não querem nem saber o que vamos projetar. Simplesmente, querem se aproximar daquele objeto, e associá-lo a um veículo semelhante já conhecido, ou observar a adaptação que fizemos no motor, ou de onde vêm os adesivos colados. O *Gambiociclo* saiu então do contexto da popularização da tecnologia, e mesmo das artes plásticas, e tornou-se um veículo curioso que podemos usar em contextos inteiramente diferentes. Ele já foi usado como *sound system* no carnaval de rua de Belo Horizonte, e também para fazer projeções na Câmara Municipal durante as manifestações de junho de 2013. Brinco sempre que o *Gambiociclo* é uma espécie de arma multimídia, uma ferramenta comunicacional ambulante poderosa, pois propõe uma comunicação por meio dos sistemas tecnológicos incorporados, e por si só já dialoga de uma forma muito espontânea com as pessoas que estão em volta.

COLETIVO GAMBIOLOGIA

+

+

+

Além da apropriação de objetos, existe, também, na proposta de vocês, a apropriação de softwares *opensource*⁴² e circuitos já existentes. Por exemplo, o *Atari Rhythm Guitar* (2011) é uma reelaboração de um circuito previamente elaborado por outro grupo de pessoas, denominado *Atari Punk Console*.

LUCAS A configuração de circuitos do *Atari Punk Console* já existia disponível na internet. Modifiquei o projeto original para conseguir

42. *Opensource*, ou código aberto, refere-se a um tipo de software distribuído e desenvolvido livremente. Ao contrário de software livre, evita entrar em discussões éticas sobre direitos e liberdade, e foca sob um ponto de vista puramente técnico (acesso ao código fonte).

+

+

+

111





um controle de batidas e acionar qualquer frequência que quisesse, além de mudar o tom e colocar efeitos. Tentamos, então, modificar alguma coisa nos softwares *opensource* que utilizamos para dar uma característica específica à proposta. *Tagtool* é um software e hardware livre⁴³ para fazer um desenho animado em tempo real, com ajuda de um projetor e um computador conectado a uma mesa digitalizadora para o desenho e joystick para animação. Modificamos, nessa ocasião, um detalhe da mesa digitalizadora: incorporamos um LED que, ao mudar a cor, indica a cor escolhida por meio de um sinal luminoso. Como o *Tagtool* é um projeto *opensource*, mandamos nosso código para a página oficial. Esse código é, hoje em dia, compartilhado, e outros usuários podem construir *Tagtools* baseado em nossa versão customizada.

Podemos ainda dizer que vários binômios são colocados em cheque no trabalho de vocês: o analógico/digital, o industrial ou tecnológico/artesanal, low/hi-tech.

GANSO Sim, gostamos de trabalhar com esse contraste.

FRED Sempre buscamos reforçar a tensão entre esses termos. Quero dizer, pensar na tecnologia não como algo resumido à alta tecnologia, mas como uma forma de solucionar problemas, sem ficar, no entanto, limitados ao que é entendido como gambiarra, podendo, então, ter algo eletrônico ou digital agregado.

GANSO As *Malas Chat* (2011) [p. 38] talvez sejam o melhor exemplo disso, da combinação de um dispositivo precário com a funcionalidade de algo digital.

43. Os termos software livre e hardware são empregados quando as informações (códigos, especificações e diagramas esquemáticos) sobre o software ou hardware são disponibilizadas de forma irrestrita, gratuita ou após algum pagamento.



FRED A idéia era fazer uma espécie de *Skype* analógico, com a mesma funcionalidade desse dispositivo de software, contudo sem utilizar nenhuma ferramenta digital. Tínhamos duas maletas, cada uma com dois televisores pequenos portáteis, uma câmera, uma pequena central de rádio e tv. Cada usuário via a si mesmo num monitor, e via o outro no segundo monitor da maleta, como no *Skype*.

LUCAS Cada mala tinha um transmissor, e cada transmissor era um canal. Por exemplo, a primeira mala transmitia a imagem e o áudio no canal 11. E a outra transmitia tudo no canal 15. Dessa forma, cada televisão de uma mesma maleta sintonizava um desses canais.

FRED O resultado final do áudio era mixado e a conversa das duas pessoas era transmitida numa estação de rádio pirata FM. Essa rádio aberta revertia totalmente a ideia de privacidade, uma vez que tornava o *chat* algo público. A privacidade é um grande valor nas comunicações atuais, e esse dispositivo não deixa de ser um pouco irônico.

LUCAS Além disso, armar uma rádio pirata foi um recurso que tivemos que pesquisar bastante, pois é algo um pouco underground. Compramos o transmissor que atua num raio de dois quilômetros, que é o limite da lei.

FRED É que a alta tecnologia, nos dias de hoje, gera um romantismo em relação às velhas tecnologias. Acho que esse tipo de trabalho problematiza isso. A *Mala Chat* é desajustada, complicada, muito mais pesada para manipular do que o *smartphone*. Entretanto, essa pode ser, ainda, uma opção. Não importa muito o funcionamento da mala, interessa a discussão que o trabalho propõe.

O trabalho está relacionado igualmente com a desmistificação da tecnologia. De certa maneira, trata-se de abrir a caixa preta mencionada por Flusser, da qual somos todos alienados, porque só conhecemos o input e o output dos equipamentos tecnológicos que utilizamos.



Ademais, vejo isso explicitado no fato que vocês estão sempre dando oficinas, como uma tentativa de expandir essa “abertura” aos outros. Nesse sentido, é quase um ativismo.

LUCAS Sim, uma tentativa de espalhar o vírus. Dar oficinas também faz parte do nosso *modus operandi*, é uma prática que combina conceitualmente com o que fazemos [p. 46].

FRED Além do mais, é uma forma de sustentarmos o projeto. Implica a democratização de tecnologias com as quais temos empatia e que são de difícil acesso, como o *grafitti* digital, visto que temos a oportunidade de levá-la para o interior, ou para um duelo de mcs.

GANSO O próprio projeto *Mala Tag* foi muito interessante, as crianças adoram. Misturávamos, juntamente, *grafitti* eletrônico e analógico. A criança desenhava no papel, uma câmera captava, e esse desenho era projetado numa parede.

LUCAS Fornecemos, em toda ocasião, uma apostila nas oficinas para que as pessoas guardem aquele conhecimento que aprenderam. Acho isso muito importante. Muitas vezes, no campo das artes plásticas, não há o interesse de compartilhar o conhecimento com o outro. O artista guarda sua técnica e seu processo como algo quase secreto.

FRED Como falei previamente, a Gambiologia é quase um laboratório de experimentação sobre possibilidades de articulação que reverbera em várias mídias ou em vários modos de circulação. Ou seja, experimentamos todas as formas e produtos que fazem parte do universo criativo com a qual a Gambiologia quer dialogar, como o trabalho em galerias, peças de design, oficinas, palestras, a elaboração de revistas ou realização de exposições coletivas. Às vezes, o resultado de uma oficina é mais estimulante do que a participação numa grande exposição, na qual as pessoas visitam no dia da abertura e depois não há um retorno direto dessa experiência.



Como vocês vêem a relação entre a gambiarra tecnológica e a arte contemporânea? Vocês acham que há uma dificuldade no sistema de arte contemporânea em absorver certos dispositivos da cultura ciber-tecnológica e da digitalização do cotidiano?

FRED Para começar, arte digital, frequentemente, não é levada em consideração em curadorias de arte contemporânea. É como se o contemporâneo fosse um universo à parte, uma palavra que nomeia um grupo ou tipo de trabalho, e não o que está sendo produzido hoje. Contudo, na arte normalmente se rotulam os movimentos em cada período histórico. Além disso, os projetos de arte eletrônica ou digital possuem fatores de complicação relacionados com a conservação, com o funcionamento dos trabalhos, com a armazenagem e com a venda, o que realmente faz com que a arte eletrônica e digital seja um caso à parte. De qualquer forma, nunca tentamos entrar no circuito da arte contemporânea, somos procurados mais diretamente por pessoas que já estão ligadas ao meio da arte digital.

Sim, talvez seja complicado esse hermetismo da arte contemporânea, uma vez que vocês circulam numa área mais ampla, com mais liberdade e mais hibridez.

GANSO Acho que a arte eletrônica e digital pode pertencer ao âmbito da arte contemporânea, depende de uma questão de leitura ou de curadoria. Pessoalmente, não tenho nada contra. Participamos, por exemplo, da exposição *Tecnofagia*, que possui esse viés eletrônico.

FRED Sim, mas as obras que estavam nessa exposição não entrariam numa Bienal, pertenceriam mesmo a um nicho.

LUCAS Ainda não, mas quem sabe na 40ª Bienal elas não estariam lá? Na Bienal passada havia o trabalho do Arthur Bispo do Rosário, que trabalha recuperando objetos de uma forma bem “gambiológica”. Faltava só um LED (risos).



FRED O que vejo é que muitas pessoas do meio da arte contemporânea não entendem a Gambiologia, acham que é uma brincadeira. Talvez pelo fato de que não estamos ligados exclusivamente ao meio das artes plásticas, já que fazemos toda essa articulação, pensando em comunicação, design gráfico, design de produto, além de evocar o sistema de circulação de trabalhos e as redes sociais. Tudo isso nos interessa da mesma forma que uma exposição de arte contemporânea. Tampouco possuímos o vocabulário específico da arte contemporânea, sua articulação conceitual. Contudo, não somos alienados, só tentamos ser independentes. A Gambiologia pode até ser mais coerente com o tempo no qual vivemos do que um trabalho excessivamente apegado a questões específicas do meio das artes plásticas, uma vez que tentamos promover diálogos mais amplos. Finalmente, acho que a nossa relação com a arte contemporânea é mais de baixo para cima, ou seja, estamos mais em contato com os artistas do que com curadores e produtores.

Com base na ideia de antropofagia, vocês se consideram, como diz Giselle Beiguelman, “tecnófagos”?

GANSO O conceito de “tecnofagia” faz realmente parte da nossa proposta: alimentamo-nos desses objetos eletrônicos descartados, reconfiguramos e devolvemos esse material totalmente transformado. Porém não ficamos presos a um modelo, a uma pré-concepção. Um desafio surge e sua resolução é algo imprevisível.

FRED Vejo que alguns momentos da arte brasileira fizeram retornar as ideias do manifesto antropofágico; desse modo, incorporamos as ideias de fora rompendo com uma atitude de colonizados. Valorizamos a cultura local e tentamos deglutir isso tudo, para produzir um resultado novo. A Tropicália e o Mangue Beat, de certa forma, dialogaram com essas ideias. Penso que as práticas gambiológicas têm um diferencial pelo momento socioeconômico que o país vive. Antes, por mais que a colonização fosse questionada, era impossível



+

+

+

sair da posição de colonizados por uma questão da lógica mundial. Talvez, nesse sentido, poderíamos falar que nossa proposta é também política.

COLETIVO GAMBIOLOGIA

+

+

+

+

+

+

117



DIRCEU MAUÉS

Graduado em Artes Plásticas pela UnB (2012), vive e trabalha entre Brasília e Belo Horizonte. Mestrando do Programa de pós-graduação em Arte – UnB. Atuou como fotógrafo nos principais jornais impressos de Belém-PA de 1997 a 2008. Em 2003, iniciou trabalho autoral nas áreas da fotografia, cinema e vídeo, o qual tem como base pesquisas com a construção de câmeras artesanais e utilização de aparelhos precários. Em 2009, foi artista residente na Künstlerhaus Bethanien (Berlim, Alemanha) pelo programa Rumos Itaú Cultural, sendo também contemplado com uma Bolsa Funarte de Estímulo à Criação Artística 2008/2009. Realizou exposições individuais em Berlim (Alemanha), Montevideu (Uruguai), Katowice (Polônia), São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Curitiba e Belém. Seus trabalhos fazem parte das coleções Pirelli-Masp, FNAC, Videobrasil, MAC-PR (Museu de Arte Contemporânea - Paraná), MARP-SP (Museu de Arte de Ribeirão Preto – São Paulo), MEP-PA (Museu do Estado do Pará), Coleção Joaquim Paiva e Coleção Rubens Fernandes Jr.

– Entrevista realizada no dia 30/08/2013.



+

+

+

+

+

+



Você começou fazendo uma fotografia mais tradicional, ligada ao fotojornalismo. Como foi sua passagem para a câmera estenopéica (ou *pinhole*) e para uma linguagem mais experimental dentro da fotografia?

DIRCEU Na década de 1990, quando comecei em Belém, a fotografia girava em torno do universo da Amazônia, os trabalhos acabavam sendo um pouco parecidos. Eram poucos os que tinham um trabalho mais experimental, como Claudia Leão, Orlando Maneschy, Sinval Garcia e Flávia Mutran. No campo da fotografia existiam muitas regras defendidas por muitos, como as regras de enquadramento, de como fazer a cópia (na época tínhamos que deixar uma borda preta em volta da imagem). Hoje meu trabalho está bem longe dessas regras. Naquele período, gostava de ir para o interior da Amazônia, minha fotografia começou a se relacionar com o tempo desses lugares e das pessoas dali. Essa relação diferente com o tempo, mais lenta, é muito

DIRCEU MAUÉS

119

+

+

+





+

+

+

importante para mim, pois é como eu defino minha forma de encarar a vida. A pressa me incomoda muito.

A *pinhole* estabelece, de todo modo, uma relação diferenciada com o tempo.

DIRCEU MAUÉS

DIRCEU Uns dois anos depois de começar a fotografar, iniciei as oficinas de *pinhole* [p. 44 e 132]. Como eram oficinas longas, de um mês de duração aproximadamente, eu terminava fazendo algum trabalho pessoal também. As oficinas de *pinhole* sempre estiveram muito ligadas a uma estratégia pedagógica, já que mostram que não é necessário ter um equipamento industrial e tecnologicamente complexo para fotografar, além de fazer entender de maneira simples como a imagem fotográfica se forma. Nas oficinas, gostava de pensar nas possibilidades propiciadas por esta técnica: trabalhar com um tempo de exposição bem dilatado; utilizar o papel como suporte; não ter o controle sobre o enquadramento. Tudo isso me permitia chegar a um outro resultado. Hoje em dia é possível obter uma imagem de tamanho reduzido, utilizando um pequeno pedaço de papel, e depois escaneá-lo para fazer uma ampliação maior. Anteriormente, era necessário usar um papel muito grande para ter cópias grandes, o que complicava muito o processo. Por esses e outros motivos, só amadureci a ideia e comecei a trabalhar seriamente com fotografia *pinhole* em 2003. Fazia algum tempo que não desenvolvia um trabalho de forma autoral, o trabalho como fotógrafo de jornal impresso me consumia muito tempo. Então construí uma câmera durante uma oficina e me veio um estalo para fazer um ensaio. Com o advento da internet, pude obter mais informações sobre o processo e descobri que havia outras pessoas fazendo *pinhole* com filme de grande formato. Logo percebi que era um campo pouco explorado, principalmente no Brasil, naquela época. Muita gente usa a *pinhole* como hobby, não como uma ferramenta para uma poética em um trabalho de arte.

Seu trabalho estabelece um elo entre a invenção técnica do mecanismo da câmera e a estética da imagem fotográfica. Gostaria que

120

+

+

+





+

+

+

você complementasse essa ideia respondendo a uma pergunta: como é o processo de produção das suas câmeras que, muitas vezes, nem usam materiais convencionais? Esse processo de desenvolvimento do equipamento busca um determinado resultado para a imagem ou é o contrário: primeiro as máquinas são elaboradas e depois você descobre a imagem resultante?

DIRCEU Meu primeiro projeto foi um ensaio no Mercado Ver-o-Peso, em Belém/PA. Tinha a proposta de ser um ensaio documental, que combinaria a experimentação com a técnica, e para isso elaborei vários protótipos de câmeras. Como eu aproveitava muito material, tentava construir de acordo com o que tinha (uma caixinha de relógio, por exemplo). Usava também filme 120 mm e buscava, então, escolher a caixinha que tinha, aproximadamente, o mesmo tamanho do filme, para facilitar a construção da câmera. Às vezes olhava para latas, caixas e outros objetos, e pensava nas possibilidades de imagem que poderia ter com elas. Hoje, utilizando MDF como material de base, posso pensar cada câmera como um projeto que será desenvolvido como um todo a partir de uma ideia inicial.

DIRCEU MAUÉS

+

+

+

Construí câmeras com muitos materiais, da caixa de fósforos ao *foam board*. A caixinha de fósforo como base para a câmera me dava uma grande-angular⁴⁴, que funciona muito bem em alguns trabalhos, até em vídeos. Na série de panorâmicas *Extremo Horizonte* (2012), desenvolvi algumas estratégias de uso da câmera: durante a captação das imagens, movimentava a câmera e, simultaneamente, girava o filme, criando imagens panorâmicas que podiam ter o comprimento que eu desejasse. Experimento algumas coisas e vejo, do mesmo modo, o que cada câmera necessita; numa delas, por exemplo, acoplei um pre-

44. A objetiva grande-angular, em fotografia e cinema, refere-se a uma lente cuja distância focal é substancialmente menor que a distância focal de uma objetiva normal, e tende a ampliar a distância entre objetos, permitindo uma maior profundidade de campo e abrangendo maior porção da cena a ser fotografada, desde uma distância inferior.

+

+

+

121





gador de roupa na chave da câmera com o intuito de girar o filme de forma mais macia. Não se tratam de melhorias da técnica, são apenas formas de fazer diferente.

Essa forma de fazer diferente é guiada para obter um resultado estético que você considere mais interessante?

DIRCEU Não exatamente. Essa experimentação se relaciona principalmente com explorar as possibilidades da técnica. Algumas vezes eu usava somente uma chave para girar o filme e, como meu braço não podia fazer um movimento de torção continuamente, sempre precisava interromper esse movimento para retomá-lo e isso resultava numa imagem com mais sobressaltos. O processo acaba se tornando um jogo interessante da técnica fotográfica. Com o pregador de roupas, o resultante é mais homogêneo, contínuo, menos recortado. As estratégias de uso da câmera brincam também com isso. Quando estava fazendo residência artística na Holanda, o uso constante da bicicleta fez com que eu me libertasse um pouco e saísse do tripé para acoplar a câmera no guidom de uma bicicleta. Posicionava, então, a câmera virada para uma lateral, essa lateral devia estar iluminada, e, enquanto andava de bicicleta, capturava apenas uma imagem ao longo de todo o filme. O resultado final era extensas imagens panorâmicas feitas tomadas com um único filme de 120 mm, ou seja: uma imagem por filme.

A sua primeira série com a *pinhole* foi *Ver-o-Peso pelo furo da agulha* (2004). Como é que você tentou alinhar a estética do *pinhole* com a dinâmica desse mercado popular de Belém/PA?

DIRCEU Esse foi meu primeiro projeto estruturado, escrito previamente. A ideia era realizar um ensaio documental, porém com a linguagem experimental da *pinhole*. Tentei experimentar com a técnica, mas ainda estava preso a algumas regras. Acabei fazendo um ensaio documental com câmera *pinhole*, ao modo de um ensaio com câme-



+

+

+

ra industrial. Algumas imagens têm muito movimento, sobreposição, contudo o trabalho final não resultou tão radical. Percebo, hoje, como é difícil quebrar algumas regras que aprendemos culturalmente. Entretanto, quando elas se rompem, é muito bom: permite vermos, com outros olhos, o que fazíamos antes. Há também a questão com a tecnologia, uma relação entre o instantâneo e o discurso tecnológico da perfeição, do aprimoramento da câmera e da técnica. A fotografia *pinhole* rompe com isso. Meu primeiro ensaio serviu para perceber a questão do tempo na fotografia e, portanto, para me fazer interessar mais por esta poética relacionada a uma outra temporalidade.

A recuperação do artesanal e das táticas de DIY (do it yourself)⁴⁵, além de romper com a ideia de perfeição – como você acabou de mencionar – e com o desvio de equipamentos já existentes sugerem um tipo de discussão muito pertinente, hoje em dia, em relação à conceitualização atual da tecnologia. Como suas experimentações poderiam problematizar a tecnologia no campo estético?

+

+

+

DIRCEU O processo de trabalho realmente levanta esse debate e discute a forma como lidamos com a tecnologia, não somente na arte. Em geral, as pessoas sempre querem o último equipamento lançado, sem saber exatamente o que é, porém com a certeza de que é melhor do que o anterior. No caso dos aparelhos óticos, um novo lançamento tecnológico aponta constantemente em direção a um aprimoramento, no sentido de perfeição da imagem. A imagem de alta resolução permite que vejamos coisas que a olho nu não percebemos, como os poros ou os pelos no rosto dos apresentadores de TV.

A questão do realismo fotográfico já virou uma espécie de supra-realismo, no qual a imagem parece mais real do que o real. O seu traba-

45. *D.I.Y.* é uma abreviação da expressão em inglês *Do It Yourself* (faça você mesmo), que traduz um espírito surgido com a cena punk, pós-punk e movimentos underground.

+

+

+





lho parece questionar essa tendência mais generalizada da exigência de um realismo fotográfico extremo.

DIRCEU Sempre tentei questionar esse postulado. Esse realismo começou a me incomodar e fui atraído pelo ruído da imagem. Depois da série *Ver-o-Peso pelo furo da agulha* (2004), fiz o vídeo *...feito poeira ao vento...* (2008) [p. 61], no mesmo local. No início, tratava um pouco a imagem, tirava algumas sujeiras, eliminava algumas imagens que se sobrepunham. Depois comecei a usar todas as imagens, até as que haviam “dado errado”, e no final passei a me interessar muito mais por esses “erros” e acasos gerados pelo processo de construção da imagem.

Como foi que você passou a trabalhar com vídeo?

DIRCEU Meu trabalho não é exatamente um vídeo, é uma animação, um *time-lapsed*, feito de maneira muito simples, com base em fotografias montadas em sequência. *...feito poeira ao vento...* (2008), meu primeiro trabalho de animação, foi um convite do crítico Paulo Herkenhoff para participar do Arte Pará. Decidi fazer um *travelling*⁴⁶ na pedra do Ver-o-Peso, que é a calçada onde os pescadores vendem o peixe. Entretanto, como fazer um *travelling* atravessando a feira seria muito complicado, construí uma base circular de madeira, na qual eu deslocava as câmeras em um movimento de 360 graus. Isto é, em cada marcação precisamente calculada na borda dessa base de madeira, fazia três frames e passava para a próxima marcação. Uma operação de formiga. Não prestava mais atenção no que estava na frente da câmera, só me concentrava na operação. Não dava tempo para olhar, para perceber o que estava acontecendo e fotografar. Às vezes via uma coisa interessante de um lado, mas a câmera ainda

124

46. *Travelling* é um movimento de câmera em que a própria câmera se desloca, seja sobre calhas (charriot), *steadicam* ou sobre rodas (Dolly).



+

+

+

estava apontando para o outro. Não adiantava, então, ficar pensando naquilo que havia perdido, era me contentar com o que a câmera me desse. Sabia que iria captar o movimento do mercado Ver-o-Peso, pois ele estava ali, acontecendo. Usei 38 câmeras nesse processo e tinha tudo calculado, até mesmo o tempo necessário para a tomada das 991 fotos. Foi um trabalho repetitivo, como se eu tivesse tomado, de certo modo, o lugar da máquina.

Anteriormente, o trabalho realizado foi definido como repetitivo, visto que você não automatizou todo o processo, como geralmente se faz, preferiu mantê-lo manual.

DIRCEU Há também coisas que devemos saber controlar numa câmera *pinhole* que, numa máquina automática e industrial, ninguém nem pensa. Um exemplo é a passada de filme, para que não se emende um *frame* no outro. É algo simples, mas é necessário saber exatamente o quanto rodar da bobina de filme.

+

+

+

Na instalação *Em um lugar qualquer – Outeiro* (2009), que participou do *Vídeo Brasil 2011*, em São Paulo, os vídeos foram feitos com câmeras construídas com caixinha de fósforos. Fiz uma estrutura de madeira em forma de hexágono que servia de base para manter as câmeras estáveis e no mesmo nível, uma em relação à outra. Cinco fotógrafos me ajudaram e ficavam dentro dela, usávamos a estrutura como se fosse um tampo de mesa sem miolo. Cada lado do hexágono servia de base para colocar uma câmera, fixada com elástico. Foram tomadas fotos em sequência para fazer os vídeos da instalação. Quando fui para Berlim, acabei repetindo o mesmo procedimento na Alexanderplatz (*Somewhere*, 2009), trocando a base de madeira por tripés, cada um apontado para um lado. Tive que inventar um mecanismo para facilitar a troca das câmeras. Em Berlim, usei 120 câmeras, e para o vídeo de Outeiro, 170. A ideia era, posteriormente, juntar todas as fotografias e projetá-las, reconstituindo o panorama de 360° da praça.

+

+

+





Experimentar com esse tipo de procedimento fotográfico, seja a *pinhole* ou a câmera escura, na maioria das vezes é associável – numa visão possivelmente errônea – a certa nostalgia tecnológica. No entanto, você combina essa tecnologia mais artesanal com outros procedimentos de digitalização, que envolveriam computador. O que você pensa dessa combinação da tecnologia precária com outros procedimentos mais *high-tech*, que muitas vezes é pensada como algo incompatível?

DIRCEU É interessante como esta separação entre artesanal (*low-tech*) e dispositivos mais complexos (*high-tech*) é tão forte na cabeça de algumas pessoas que elas acabam cobrando que em meu trabalho tenha essa separação também. Como faço um trabalho usando uma tecnologia mais antiga ou mais simples, estas pessoas parecem querer me encaixar dentro de um discurso. Contudo, acabo usando meu trabalho muito mais para falar de como as pessoas lidam com a tecnologia. Penso que tecnologia está presente em qualquer dispositivo: seja no artesanal e simples (*low-tech*), seja no dispositivo mais complexo (*high-tech*). São ferramentas disponíveis ao processo criativo. Imagine se, com a invenção do elevador, deixássemos de construir prédios com escadas? Uma nova invenção não substitui a outra; elas vão se somando. Quanto mais a tecnologia se desenvolve, mais diversidade de ferramentas temos disponíveis para usar. Depende, realmente, da proposta de utilização de cada um. É possível até usá-las para criticar a própria forma de como se lida com a tecnologia. Meu processo de trabalho vai nesse sentido. Em uma exposição, uma conhecida falou que fotografava, mas sua câmera não era tão boa como a minha, que “tira essas fotos lindas”.

A boa imagem está associada a um determinado tipo de tecnologia.

DIRCEU A boa imagem é a que está a serviço da poética do artista. Cada trabalho pede um tipo de imagem, seja de baixa ou de alta definição. Há trabalhos que só funcionam com imagens ruidosas e outros que exigem imagens em alta definição.



+

+

+

A questão da precisão que você apontou está também relacionada com o fato de você não ver exatamente o que a câmera está capturando ao trabalhar com a *pinhole*. A câmera *pinhole* não possui um visor que permita ver o que se está fotografando, é uma espécie de fotografia às cegas. Você disse uma vez, numa entrevista: “Quando fotografo, entro em transe, deixo me levar por um instinto de navegador à deriva e vou encontrando portos onde ancorar meu olhar. Um olhar que não mira.” É muito poética a ideia desse olhar que se perde propositadamente. É comum, no aprendizado da fotografia, que nos ensinam a desenvolver o olhar, no entanto você foge desse postulado numa espécie de entrega, na recusa do controle total.

+

+

+

DIRCEU Há certo controle em algumas coisas, mas uma parte do processo, do mesmo modo, me “devolve” muitas coisas e vou agregando ao trabalho. Por ser uma câmera artesanal, não há muitos botões para controlar a tomada fotográfica. Temos, em geral, a impressão de que a *pinhole* é a câmera mais simples, contudo a operação dela acaba se tornando mais complexa, pois que é necessário entender todo o processo fotográfico para a captura de uma imagem. É bem diferente de uma câmera industrial na qual olhamos no visor, decidimos o enquadramento, apertamos o botão, conferimos se a foto ficou “boa” para apagá-la ou deixá-la ser salva no cartão de memória. Com a *pinhole* estamos dentro da caixa preta. Usando a fotografia como metáfora para algo mais amplo, Vilém Flusser fala que não temos acesso ao hardware das máquinas, apenas ao programa, e nos é permitido brincar com as possibilidades inscritas nesse programa. Ao construir uma câmera, invadimos a fábrica e temos acesso ao hardware. A partir do momento em que decidimos construir uma câmera, entramos no interior do dispositivo e por conta disso temos que controlar um monte de coisas.

+

+

+

Entretanto, aliada à precariedade da câmera, existe um espaço para o erro, para o acaso?

DIRCEU MAUÉS

127





+

+

+

DIRCEU Sim, é possível controlar o aparelho somente até certo ponto. Faço de forma intuitiva o controle da passagem do filme e o tempo de abertura. Conto o tempo na cabeça, não uso relógio; faço uma leitura da luz sem utilizar fotômetro; o enquadramento, da mesma forma, é impreciso. Existe um modo de tentar controlar isso, porque com a experiência vou aprendendo uns truques, mas de fato é como se houvesse um terceiro olhar.

Um terceiro olhar!

DIRCEU Sim, um terceiro olho. Eu me imagino vendo como a câmera veria, com base em uma certa experiência obtida com o uso dessa câmera. No entanto, sempre o resultado desse processo traz informações novas, surpresas e acasos. Uma poética que incorpora esses acasos começa a ser desenvolvida, para justamente me permitir estar mais livre, não precisar controlar tanto. No projeto que desenvolvo com fotografias panorâmicas, construo uma câmera artesanal *pinhole*, que usa um prendedor de roupas como manivela para fazer passar o filme. Com esse processo, a foto é tomada, simultaneamente, por meio do movimento da câmera e do movimento do filme. Essa combinação de movimentos resulta, na fotografia, em arrastamentos da imagem ou repetições imprevisíveis. Isso é fascinante: não ter controle, nunca saber exatamente o que vai sair.

Em certo aspecto, começa a se estabelecer uma espécie de diálogo com a máquina, com a técnica. Uma maneira quase intersubjetiva de se relacionar com um aparelho que poderia levar à compreensão do resultado de uma forma mais intuitiva.

DIRCEU É como um jogo: você experimenta e tem uma resposta, experimenta novamente e tem uma resposta diferente. O controle existe até certa parte. Penso que em qualquer técnica tem um pouco desse imprevisível, até mesmo a pintura e a gravura. Com o trabalho chamado *Extremo Horizonte – paisagens urbanas panorâmicas com câmeras*

DIRCEU MAUÉS

128

+

+

+





+

+

+

pinhole, ganhei o Prêmio Marc Ferrez 2013. Com o prêmio, pude viajar a algumas capitais para produzir mais imagens. Contudo, foi numa residência artística que fiz na Holanda que o trabalho se desdobrou. Ainda estava experimentando algumas coisas, pois que na construção da câmera panorâmica tenho a possibilidade de trabalhar com algumas variáveis, tipo diminuir o frame dentro da câmera, fazer uma fenda mais ou menos estreita, o que vai modificar o resultado. Antes girava diretamente a chave para passar o filme, sem o pregador, só que tinha que realizar paradas consecutivas para mudar a posição do braço e continuar girando. Desse modo, a cada parada do filme, uma área era superexposta à luz, uma vez que eu demorava um pouquinho mais naquela posição, ressaltando partes da imagem, deixando outras áreas do fotograma mais escuras. Hoje em dia faço alguns retoques no *Photoshop* na imagem final, digitalizada, para deixar a variação de luzes mais homogênea.

DIRCEU MAUÉS

+

Na maioria das vezes, não pensamos nem intervimos nos processos tecnológicos que já nos são dados prontos. Pensamos, então, outra vez em Vilém Flusser: os artistas devem abrir a caixa preta e intervir, igualmente, no seu funcionamento, não acha?

+

+

DIRCEU O meu trabalho tomou esse sentido. Há uma série de fotografias que fiz da janela dos ônibus, em que determinei uma estratégia de tomada de imagens que inverte algumas regras. Trata-se das cidades, paisagens etc., porém mudei algumas coisas na câmera para fazer essas tomadas. Fotografei, para essa série, como uma pesca de arrastão: fotografava tudo e depois via o que pescava. Não se trata daquele olhar que aguarda e espera, como nos ensinou a fotografia moderna de Cartier Bresson. “Desautomatizava”, dessa maneira, o enquadramento, uma vez que não há possibilidade de pensá-lo previamente. São algumas estratégias. Desenvolvi outra série de trabalhos, os *Quimigramas* (2013) [p. 58], utilizando papel fotográfico já velado, exposto à luz. Apliquei o revelador somente em algumas partes e coloquei o papel no fixador. Assim, construí imagens de paisagens

129

+

+

+





sem precisar de um fotograma, de um negativo. Consegui até algumas tonalidades de cor no papel preto e branco, misturando os químicos (revelador e fixador).

Esses trabalhos também são exemplares únicos, visto que você faz direto no papel. As paisagens têm alguma relação com uma paisagem real?

DIRCEU Esses trabalhos são únicos, pois são pinturas químicas sobre papel fotográfico. A paisagem começou a surgir da experimentação do processo. Nas minhas primeiras experiências com esse processo, desenhava rostos com o produto químico, que agia sobre o papel. Recentemente, iniciei uma experiência com diversos instrumentos para criar texturas em cima do papel: pincel, escovas de dente etc. Num determinado momento, fiz uma linha com o pincel e resolvi passar o fixador antes do revelador. Como o papel é impermeável, em algumas horas o líquido fica acumulado em certas regiões. O revelador, que estava acumulado, começou a se espalhar para a área do fixador. O fixador interrompe o processo químico, mas se colocamos o revelador novamente por cima, ele começa a corroê-lo. Assim sendo, surgiu uma textura que parece um horizonte com nuvens. Descobri essa dimensão dos químicos ao acaso, brincando.

Vemos que o processo é tão importante no seu trabalho que, quando você expõe suas fotografias, normalmente mostra os objetos que foram usados para captá-las.

DIRCEU Já fiz exposições nas quais as câmeras estavam expostas, porém sempre surge a pergunta se devo ou não mostrá-las, se não iria parecer uma coisa demasiado didática. Sempre tive um problema com isso. Para mim, o trabalho deveria se sustentar por si mesmo, sem precisar das câmeras. Entretanto, elas são interessantes, fazem parte do processo, o difícil é saber como colocá-las numa exposição. O último trabalho que estou fazendo, *Inversões na paisagem* (2013)



+

+

+

[p. 70-71], resolve essa questão por ser uma intervenção urbana. Não há mais um resultado que será exposto numa galeria. São câmeras escuras que construo com papelão. A ideia é exatamente usar essas câmeras precárias e conseguir produzir uma imagem fantástica dentro dessa estrutura. A imagem da câmera escura é incrível, as pessoas fazem comparações com a imagem da televisão, no entanto não havia nada de alta tecnologia ali, apenas uma caixa de papelão, uma lupa muito simples e um papel vegetal em que a imagem é projetada. E a imagem aparece, extraordinária, super colorida. É curioso ouvir alguns comentários de que a imagem vista no interior da câmera escura não seja em preto e branco, mas em cores. Como as primeiras imagens produzidas por aparelhos tecnológicos, na fotografia e no cinema, eram em preto e branco, logo se espera que um dispositivo precário produza imagens igualmente em preto e branco.

A cor é alta tecnologia?

+

DIRCEU A cor é da natureza... é o natural: enxergamos em cores. A imagem em preto e branco é que é uma abstração. O processo tecnológico para se reproduzir uma imagem em cor com dispositivos óticos (fotografia e cinema) é mais complexo. Porém, no caso da câmera escura, a imagem que vemos no interior da caixa é mais uma projeção, resultado de um processo ótico. Para a imagem ficar bem colorida e brilhante dentro da câmera, é necessário um certo recuo, que seja escuro. Quanto maior for a distância entre o papel vegetal e a saída da caixa, mais protegida a imagem estará da luz e mais brilhante ela será. Do mesmo modo, fiz algumas câmeras escuras com tubos de papelão que fixei nas portas de vidro. Dependendo da combinação entre lupa e comprimento do tubo, é possível ter uma teleobjetiva ou uma grande-angular. É como se fossem vários olhinhos colados no vidro, olhando cada um para um lado, permitindo ao espectador observar o recorte da paisagem que quiser. Trata-se de uma espécie de fotografia que não fotografa, que não se efetiva, digamos, que não se fixa.

+

+

DIRCEU MAUÉS

131

+

+

+





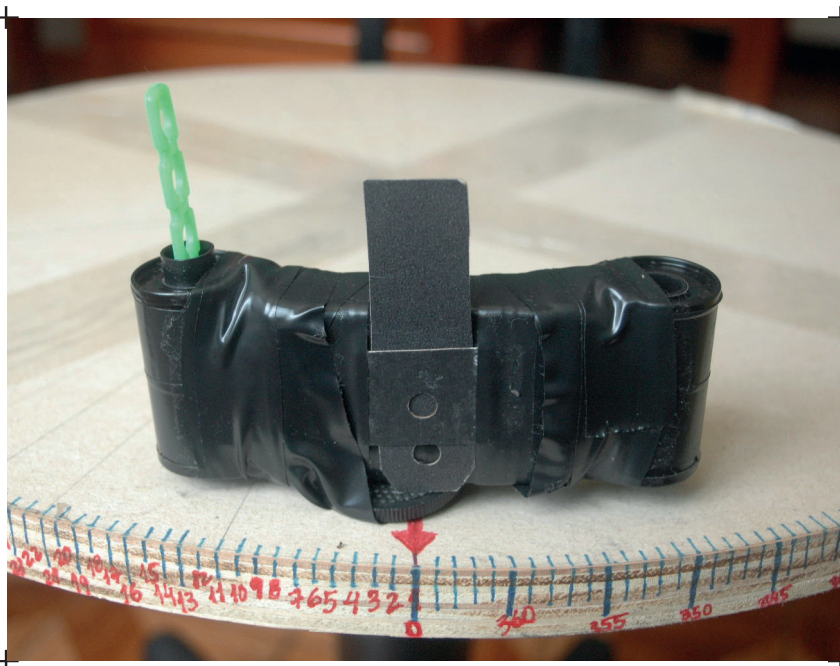
E está sempre relacionada com o espaço exterior e a luminosidade natural.

DIRCEU Da mesma forma, há o fenômeno de inversão de imagem, que já causa algum estranhamento. É como se estivéssemos entrado ainda mais profundamente na câmera escura. Agora a câmera nem fotografa mais, ela só olha, só compartilha esse olhar com o outro, com os transeuntes, que estão sempre meio distraídos na cidade. Defino um recorte para a paisagem, contudo a fotografia não se fixa e depende constantemente da luz, das coisas. É uma imagem em movimento que parece um reflexo do espelho, só que, projetada no papel vegetal, ela assume outra materialidade, o que a torna incrível. É interessante como as coisas vão amadurecendo, sinto que poderia ter pensado nesse trabalho há muito tempo atrás. Entretanto, ficamos presos a algumas regras... Acaba sendo difícil pensar o simples.

DIRCEU MAUÉS



[▶] Dirceu Maués
Câmera artesanal e suporte utilizado para a realização do vídeo *...feito poeira ao vento...*
2006



132





FLORIANO ROMANO

Formado em Artes Visuais (UFRRJ). Trabalha com intervenções urbanas e sonoras, muitas vezes abertas à participação do público. Seu programa de rádio *Oinusitado* foi ponto de encontro da cena de arte sonora carioca de 2002 a 2004. Sua performance com a mochila sonora *Falante* foi premiada no Salão de Abril, Fortaleza, em 2007, e participou da coletiva *Futuro do Presente*, no Itaú Cultural, São Paulo. Em 2009 integrou a 7ª Bienal do Mercosul, com *Grito e Escuta*. Esteve na *Mostra Desenho das Ideias* com a ação sonora *Crude*, de Guilherme Vaz, usando a arquitetura do museu como instrumento para executar a composição, e na *Mostra Absurdo*, com seus *Chuveiros Sonoros*. Realizou, em 2011, o projeto *INTRASOM* no MAM-Rio e participou das coletivas Panorama da Arte Brasileira no MAM-SP e *Voces Diferenciales*, em Havana, Cuba. Ganhou o prêmio Marcantônio Vilaça / Funarte em 2012.

– Entrevista realizada dia 6/09/2013



+

+

+

+

+

+

+

Os objetos sonoros que você elabora aproximam o cotidiano da arte, por meio de uma adaptação *low-tech* de artefatos. Como você associa a tecnologia com essa descoberta de novas sonoridades?

ROMANO Só posso descobrir essas sonoridades por causa da tecnologia ter se tornado mais disponível. Todos os trabalhos que lidam com o som como meio principal hoje dependem muito da tecnologia, desde a música concreta, uma vez que surge a oportunidade de gravar os áudios da natureza para uma escuta posterior. São áudios que não são interpretados por um músico, são fragmentos dos sons que nos circundam. A qualidade da gravação desses ruídos é de grande importância. Para gravar o som do mar do trabalho *Turbina*(2013), instalação que vou apresentar na Casa de Cultura Laura Alvim, é necessário que o som gravado chegue perto da sensação que imaginei, a de estar frente ao mar. O ideal é conseguir que o trabalho se aproxime ao máximo do que foi concebido, mas, com o som, isso nem sempre

FLORIANO ROMANO

135

+

+

+





é possível. Entretanto, se tivesse esperado para utilizar a tecnologia de ponta, não teria realizado a maioria dos meus trabalhos. Sempre trabalhei com baixa tecnologia, porque me possibilitava produzir a baixo custo.

As ações sonoras que faço têm um sentido político dentro da cidade, mesmo que sejam sutis ou abstratas. *Falante* (2007) [p. 93], por exemplo, é uma mochila sonora. Existem várias mochilas sonoras no mundo, contudo a única *low-tech*, do estilo “faça-você-mesmo” que conheço é a minha. Na época, publiquei algumas fotos de como montei o trabalho e, como uso sempre produtos comuns, em qualquer loja de som era possível comprar os aparelhos que utilizei. Qualquer um podia construir uma mochila igual a minha. Para montar os *Chuveiros sonoros* (2008) [p. 40], usei um amplificador de carro e introduzi uma torneira no lugar do botão de volume. Desse modo, quando abrimos a torneira, o volume aumenta. Ou seja, não construí o amplificador, adaptei um já existente no mercado. Em alguns trabalhos, precisei contratar alguém para desenvolver o amplificador, como no caso da *Máscara de gás* (2010) [p. 145] e dos *Guarda-chuvas* (2009), por causa da miniaturização. Um “especialista” amigo meu, muito ligado em coisas como *circuit bending*⁴⁷, fez umas placas de amplificação bem pequenas. A essas placas posso conectar um MP3 ou uma bateria e pôr no interior da calça ou em qualquer parte do meu corpo. Essa miniaturização dos componentes diminuiu o peso que carrego e possibilitou ampliar a poética do cotidiano que eu já desenvolvia.

Como essa poética do cotidiano funciona na exposição que você está preparando atualmente?

47. *Circuit bending* é a customização criativa dos circuitos dentro de dispositivos eletrônicos, muitas vezes para criar novos instrumentos musicais ou visuais e geradores de som. O “especialista” é Surian dos Santos, que trabalhou também como técnico de som na performance “Crude” com Guilherme Vaz e Romano, na Bienal do Mercosul, em 2009.



+

+

+

ROMANO Por meio do som e dos objetos. Para a Casa de Cultura Laura Alvim, elaborei uma exposição em que todas as partes da casa se comunicam, como numa composição. Os diversos trabalhos apresentados ali dialogam da seguinte forma: quando o som de uma sala diminui, entra o som da outra sala. Cada objeto é, em si mesmo, uma composição, na qual um sistema organiza a produção sonora. Uma das obras expostas é *O Estrangeiro* (2013), um móvel no qual cada gaveta emite o som de uma paisagem sonora diferente ao ser aberta. Gravo as faixas de áudio e com elas monto, digamos, a sonoridade de cada objeto. O resultado final estabelecerá um sentido interno para cada obra. Dado que a sala da frente da Casa de Cultura Laura Alvim possui uma grande janela para o mar, e como é impossível escapar da paisagem, resolvi trazer o som do mar para dentro do espaço de uma maneira ensurdecadora, como se o visitante estivesse na beira da água. Esse trabalho se chama *Turbina* (2013) e é construído com canos que emitem o som. Além disso, voltei a pesquisar a questão da dança e de como ela pode se relacionar com o meu trabalho.

FLORIANO ROMANO

+

+

+

O que você busca no bailarino para construir esta ponte com o seu trabalho?

Romano— É preciso que o bailarino passe o mais despercebido possível e que aja com naturalidade, o que é importante para que o público se aproxime. Nas minhas performances, os bailarinos se infiltram no meio das pessoas: não há começo, nem final, não há palmas. Uma delas foi feita na Barca Rio-Niterói, onde os bailarinos dançaram com sapatos sonoros eletrônicos. Somente no final do percurso é que as pessoas entenderam que aquilo tinha sido uma coisa extraordinária. Estivemos muito longe de um “espetáculo” nas Barcas. Foi quase invisível.

Acho que, em geral, isso está relacionado com sua linguagem: buscar no cotidiano os objetos que passam despercebidos. O próprio *O Estrangeiro* (2013) é algo que, a simples vista, é semelhante a um

+

+

+

137





objeto que temos em casa. Há uma tentativa de passar despercebido talvez para conseguir essa aproximação com as pessoas. Queria que você falasse um pouco sobre seus projetos de intervenção urbana e sonora. Como você procura vincular o público à intervenção urbana e política que dimensiona a obra?

ROMANO Penso que tudo faz parte de um sistema. O som é social, gera um campo sonoro: o que falo aqui é audível para todos nesse local. Falar é produzir um território em torno de você. A posição diante da paisagem sonora encontra-se relacionada com uma posição ante as coisas em geral e é, portanto, uma posição política. Quando falamos, emitimos um som, movimentamos o ar. Como na *Ursonate* de Kurt Schwitters, usamos o corpo como caixa de ressonância. A fala é o começo do meu trabalho; trata-se de um posicionamento em relação ao mundo rompendo com o cotidiano. Falo do cotidiano justamente para quebrá-lo.

O segundo elemento dessa prática é o objeto. Se percebermos o fato de que todos os objetos do mundo são potencialmente sonoros, e para nós isso passa quase despercebido, começamos a ter outra relação com este sentido. Não sou partidário de uma escuta educada, não acho que exista um aprimoramento que conduz a uma boa escuta do mundo urbano. Meu trabalho refere-se à prática de multiplicar as possibilidades de fala e escuta dos indivíduos. Isso se dá ao perceber o mundo à sua volta, com mais tempo, com mais atenção e com mais prazer. A cidade é o lugar escolhido para esse trabalho pela natureza ruidosa, distinta da do campo.

A desconstrução do cotidiano conduziria, da mesma forma, a um maior envolvimento com esse cotidiano?

ROMANO Pelo humor, procuro instigar um pensamento crítico a respeito do cotidiano. Meus trabalhos, usualmente, têm humor. O humor é uma ferramenta crítica que, a princípio, causa surpresa.



+

+

+

Imagine estar na porta da fábrica mais poluidora do Brasil e ter ali uma pessoa com uma máscara de gás que emite o som de um acesso de tosse (*Mascara de gás*, 2007). Essa situação é provocativa e também engraçada.

Como as pessoas reagiram a esse trabalho?

ROMANO *Mascara de gás* foi um trabalho que teve mais reação do público, porque algumas pessoas me agrediram verbalmente, foi tenso. Foi realizado em Volta Redonda-RJ, onde a poluição é uma questão sobre a qual ninguém quer conversar. É uma espécie de acordo velado. Não querem saber se terão uma expectativa de vida pior devido à poluição causada pelas fábricas. Aconteceu, ainda, a seguinte situação cômica: fiz o trabalho uma hora antes do combinado, para estar na rua o mais anônimo possível, somente eu e um amigo filmando ao longe. Após a primeira caminhada pela cidade – quando o clima estava ficando tenso – chegaram todos, equipe, produção, assessoria de imprensa, e as âncoras do RJ-TV e da Band TV, muito conhecidas do público local, para acompanhar o trabalho. Eu continuei a performance pela cidade e as âncoras iam atrás, entrevistando as pessoas na rua sobre o que elas pensavam o que seria aquilo. Essa presença quebrou a surpresa da ação, pois quando elas foram reconhecidas como jornalistas a relação do público com o trabalho mudou completamente. Tornou-se atrativo participar visto que era uma entrevista para a televisão. Foi importante ter saído antes da hora e burlar o horário oficial, porque tudo aconteceu de verdade no confronto inicial com os pedestres.

FLORIANO ROMANO

+

+

+

E como foi a experiência com *Falante*?

ROMANO Realizei essa obra em várias cidades, primeiramente em Fortaleza, depois em São Paulo, Rio de Janeiro, assim como em La Habana em Cuba e Santiago do Chile. É uma mochila comum com um microfone, um sistema de som e uma bateria de carro. Em Fortaleza

+

+

+

139





tinha apenas mil reais para fazer o trabalho, pagar a estadia, alimentação, editar o vídeo, gravar o DVD. Fiz a performance num mercado popular, as pessoas assobiavam, batiam palma. Em São Paulo, foi o contrário, ninguém olhava muito para o que eu estava fazendo.

A frase que você usou na obra foi “não preste atenção”. Repetidamente, parecia um poema concreto.

ROMANO Sim, parece mesmo. Possui, do mesmo modo, uma circularidade, alguma coisa parecida com o que os vendedores intuitivamente usam. Outro detalhe: em Fortaleza há muitos vendedores de rua que utilizam algum aparelho sonoro, por isso a surpresa foi maior.

Sua frase, igualmente, instaura um duplo-discurso, um tanto irônico, ao pedir pelo alto-falante que não se preste atenção, quando a ação é, precisamente, chamar a atenção.

ROMANO Com o humor e a ironia, consigo dizer o que quero de forma mais sutil. O momento também influi. Hoje temos outro modo de fazer, isto é, os objetos, a fala e o mundo se integram no meu trabalho pelo humor. O que eu faço, são coisas aparentemente sem função, desafiadoras da ideia de cadeia produtiva. É muito importante que não haja o que fazer com aquilo que não tenha valor diretamente. Tudo no mundo tem um valor agregado, é uma questão de *commodity*. A performance *Falante* aparenta ao sujeito um desperdício: “por que esse cara ta fazendo isso?”, ele deve se perguntar.

Isso, da mesma forma, fala sobre a relação dos objetos que você cria com o próprio mercado de arte, não é?

ROMANO Sim, de certa maneira. Acho que o objeto pode participar do mercado de arte sem problema, o que não deve acontecer é o artista trabalhar subordinado à demanda externa. A arte deve vir de uma demanda interna, ela é imanente. Se atender a demandas externas, o ar-



+

+

+

tista se transforma em um super-designer, um projetista de arte contemporânea. Deve sempre haver uma questão interna do artista, uma relação crítica com o mundo. Como é que pode existir um artista sem crise? Tenho dificuldade de entender os artistas otimistas. Entendo o artista como uma pessoa provocadora, que problematiza as coisas, e não como alguém que produz e é bem remunerado por isso. Isso me parece um fenômeno do capitalismo contemporâneo. Tudo começa a ser medido pelo valor agregado. O absurdo dos meus trabalhos é exatamente que eles não têm função. Isso surpreende e nega a afirmação de que o sujeito precisa ser funcional. Por que precisaria?

Justamente. O objeto artístico, em si, não tem uma função prática, mas tem uma função de mercado, ele serve para especulações financeiras ou obedece a uma função decorativa. Tem uma serventia social e econômica. Talvez alguns dos seus trabalhos possam entrar nessa dinâmica de mercado, contudo há outros, como a *Máscara de gás*, que só funcionam fora desse âmbito de serventias, uma vez que nem possuem função de mercado.

+

+

+

ROMANO É verdade. Tenho um trabalho chamado *Sample Way of Life* (2007) que é um desfile de alta costura com roupas falsas, de camelô – Channel, Dolce&Gabana etc. – feito com uma empregada doméstica, com uma cozinheira, com algumas pessoas do público e com a participação de cantores de rap. Esse trabalho foi primeiro realizado na Funarte (2007) e depois na rua, na Cinelândia, Rio de Janeiro. Depois disso foi apresentado em uma galeria (2008), o que era muito provocador para aquele contexto. Primeiro, porque o público de uma galeria de arte usa Channel e Rolex, e na minha performance era tudo falso, eram marcas de camelô. Segundo, porque depois da ação, coloquei para vender essas roupas piratas na galeria por um preço maior do que o original. Trata-se de um trabalho que aborda diretamente a valoração da obra de arte.

FLORIANO ROMANO

141

+

+

+





+

+

+

A experiência com os rappers foi interessante. Não fiz nenhuma imposição a eles. Cantaram sua visão do desfile, da moda, dos camelôs, da galeria. Tiveram presença, foi importante. Eles se dispuseram a ultrapassar os limites da rua, sem ver problemas em estar na galeria ou na instituição. Tanto é que Jay-Z fez uma performance com Marina Abramovic⁴⁸. Gosto dessa atitude. A cultura popular é recorrente no meu trabalho, me interessa essa troca de saberes. O Brasil é conhecido pelo futebol, pelo samba, pela capoeira, pelas tradições da cultura popular, e é preciso aceitar isso. Essa miscigenação é a nossa imunidade. Nossa pós-modernidade passa por essa mistura de saberes.

FLORIANO ROMANO

Porém a elite sempre absorve essa outra cultura de uma maneira um pouco hipócrita, mantendo uma relação ainda hierárquica com esta cultura popular que vem da periferia, da zona norte do Rio de Janeiro, não concorda?

+

+

+

ROMANO Sim, concordo. No entanto, há uma absorção dos dois lados, e acho isso bom. Então me pergunto: por que os camelôs não podem samplear as marcas que seriam predestinadas a uma elite rica, se o que interessa hoje são os conceitos, o valor da imagem, os direitos de imagem? O que está em questão aqui não é o valor físico da roupa, mas o valor da imagem. O fitness da Nike, o charme da Channel são valores que estão disponíveis para todo mundo. “Samplear a elite que nos sampleia”, essa era a intenção, o desafio para o meu trabalho. A arte, por exemplo, perde com o discurso de ser algo para poucos. Não é para ser assim, arte é para todo mundo. A arte ativa a criatividade, e meu trabalho está relacionado com isso. Um chuveiro, por exemplo, em que ao invés de sair água, sai música, tal coisa faz parte do meu trabalho, isto é, o fato de falar com todos. Não é pela

142

48. O rapper Jay-Z e a artista performer Marina Abramovic se apresentaram na Pace Gallery, em Nova York, no dia 10 de julho de 2013.

+

+

+





+

+

+

simplicidade, mas por alguma coisa que consegue ultrapassar os limites da arte contemporânea.

Fiquei pensando: frente ao *Chuveiro*, o visitante pensa que cairá água e mesmo assim ele continua ali, debaixo do chuveiro. Que espectador corajoso é esse! A atitude do espectador é bem interessante, penso em como isso passou por transformações ao longo do tempo. Ao pesquisar sobre a questão da interatividade, vemos que, se antes algumas propostas podiam gerar certo receio no espectador, hoje em dia nos deparamos com uma reação inversa: dependendo do contexto, a interatividade é esperada pelo espectador. Isso ocorre principalmente nos festivais de tecnologia. Nesse aspecto, queria saber sua relação com outras experiências, por exemplo, as de Oiticica e das Lygias, Clark e Pape, que pensavam a interação do espectador e a saída da arte de sua esfera tradicional.

FLORIANO ROMANO

+

+

+

ROMANO Fui aluno da Lygia Pape, tivemos uma boa relação. Montei uma exposição retrospectiva dela no exterior quando era bolsista no Porto, em Portugal. A experiência de conviver com Lygia Pape teve muita importância para o meu trabalho, também pelo fato de ela estar constantemente se reinventando, não se repetia, era sempre diferente o trabalho que ela montava. O Neoconcretismo⁴⁹ busca uma interação por meio das obras, e eu trabalho com o potencial imaginário do som. São tempos diferentes e formas diferentes de enfrentar esse problema. Acho que uma porta é aberta com a surpresa, com o inesperado de uma ação urbana, uma abertura para que sejam repensadas algumas atitudes. A ideia de interação que eles tinham era de uma transformação interna. Por outro lado, não me identifico com

49. Movimento Neoconcreto foi um movimento artístico surgido no Rio de Janeiro em fins da década de 1950. Os artistas neoconcretos se opuseram à determinação geométrica do grupo Concretista de São Paulo reafirmando os valores subjetivos, expressivos e sensíveis da arte. Afirmavam que a arte não era um mero objeto e procuravam incorporar ativamente o espectador em suas propostas.

+

+

+

143





uma interação repetitiva como em algumas obras “tecnológicas”, em que a própria tecnologia é o que importa. Na interação proposta pelos Neoconcretos, o participante passava por uma vivência. Depois de passar por uma sessão terapêutica da Lygia Clark, sair do *Ovo*, entrar no *Divisor* ou passar pelo *Penetrável*, aquilo transformava intimamente o sujeito. Esse tipo de proposta interativa é o que me interessa.

O tempo hoje é diferente. O tempo atual é muito fragmentado, dinâmico. Está difícil manter-se retirado, quando a luta depende de estar ativo o tempo todo. Ou você atua, até mesmo politicamente, ou desaparece. O difícil é manter o equilíbrio entre atuar e desaparecer na hora certa. Um trabalho deve constantemente ter uma rota de fuga, um plano B. Desse modo, escapar da cristalização, da acomodação, ainda é possível. A mudança na temporalidade do mundo se reflete no trabalho e na comunicação. A exigência também é outra, e a demanda, enorme. É um bom fator, mas existe uma quantidade tão grande de artistas que faz o meio excessivamente competitivo. Antes era mais fácil estar recluso, era mais fácil você ficar de fora.

Era mais fácil ser marginal ou pelo menos definir o que era marginal, não?

ROMANO Não sei, naquele período vivíamos numa ditadura militar. Nos anos 70, muitas vezes era preciso se retirar. O Hélio Oiticica não decidiu morar na Mangueira só porque gostava de samba, era uma espécie de retirada mesmo. Era mais fácil estar à margem, fora do centro. Atualmente, a luta é dentro das instituições, para construir um sistema de arte que esteja ligado ao pensamento, porém não da maneira como os artistas fizeram anteriormente. Mesmo porque hoje, no meio da arte, é quase um luxo morar na Mangueira, já não é algo que faz chocar, não é mais uma ruptura. Existe um mapeamento do marginal que permite às pessoas serem marginais num ambiente de consentimento do circuito de arte. Choca o suficiente para poder reafirmar a democracia daquele sistema de arte. O capital se apropria muito rápido desse tipo de resistência.



FLORIANO ROMANO

[4] Floriano Romano
Máscara Sonora,
2011. Máscara
de gás, micro-
amplificador,
bateria, poema
sonoro



O GRIVO

Marcos Moreira e Nelson Soares

Em fins de 1990, O Grivo realizou seu primeiro concerto em Belo Horizonte, iniciando suas pesquisas na expansão do seu universo sonoro com a construção de máquinas e mecanismos sonoros e com a utilização, não convencional, de instrumentos musicais tradicionais. Realizou exposições individuais na Galeria Nara Roesler (São Paulo, 2010) e no Museu de Arte da Pampulha (Belo Horizonte, 2009). Participou de coletivas como Paralela 2010 (São Paulo) e 28a Bienal Internacional de São Paulo (2008), além de realizar colaborações no Brasil e exterior com outros artistas como Cao Guimarães, Rivane Neuenschwander e Valeska Soares. Premiado nos eventos 25^o Salão de Arte de Belo Horizonte, 4^o Prêmio Cultural Sérgio Motta (São Paulo) e Formations, Sound Art Work, dLux Media Arts (Sidney, Austrália). Possui quatro cds lançados.

Entrevista realizada no dia 26/08/2013.



+

+

+

+

+

+



Muitas das propostas d'O Grivo relacionam a produção de sonoridades com a instalação de objetos num espaço expositivo. Como vocês vislumbram o desenvolvimento dessas experimentações ao longo da trajetória do grupo, desde as primeiras apresentações iniciadas em 1990?

MARCOS Em 1990, éramos, basicamente, um grupo de música que, apesar de trabalhar também com alguns objetos, privilegiávamos a performance ao vivo. Ao longo do tempo, começamos a pensar que essa música que fazíamos podia funcionar sem a nossa presença, como numa instalação, e fomos descobrindo maneiras de viabilizar isso. Com o tempo, surgiram, ainda, novas oportunidades de mostrar nosso trabalho em ambientes diferentes de uma sala de concerto ou teatro.

NELSON Entretanto, mesmo nos primeiros concertos, já havia elementos que funcionavam de forma autônoma [p.86]. Por exemplo,

+

+

+

O GRIVO

147





+

+

+

em um determinado concerto, parávamos de tocar e projetávamos um filme gravado em super 8 utilizando um metrônomo ao vivo, e mesclava, musicalmente, o som do metrônomo com o do projetor. Ou seja, relacionávamos a imagem e o som. Montávamos cenários bem complicados, nos quais levávamos também televisões velhas, motores, engenhocas e objetos, que funcionavam de forma independente e, por vezes, dialogavam com os músicos ao vivo.

No processo de produção de suas obras, como influi a instância da experimentação e improvisação musical na proposta final? Vocês elaboram algum tipo de planejamento, visual ou sonoro?

O GRIVO

NELSON É com base na pura experiência que trabalhamos. Não fazemos nenhum tipo de planejamento. Tanto na parte sonora quanto na visual, é o processo que nos guia, não há uma intenção inicial muito precisa. Em relação à improvisação, o que buscamos é fugir da evidência, da uniformidade e da repetição do resultado do artefato mecânico, assim como do automatismo do que é feito com o computador, pois geralmente tudo isso é muito limitado do ponto de vista da resposta. O que tentamos nos nossos trabalhos de instalação mais recentes é caminhar no sentido de uma improvisação, parecida com a que fazemos quando tocamos. Para improvisar, basicamente, constituímos um repertório de sons, de gestos, de melodias, isto é, formas de funcionar musicalmente, que vamos combinando. Um som vai respondendo ao outro. Nas instalações, buscamos que a máquina funcione de uma maneira mais ou menos parecida com isso: que seja possível escolher combinações dentro de um repertório de possibilidades. Uma das primeiras peças que construímos, chamada *Martelo Piano* (2009), era formada por uma pequena máquina com uma mola, um martelo de piano e um microfone. A cada vez que o martelo batia produzia o mesmo som. O procedimento é mecânico, mas a maneira do mecanismo funcionar era incerto, impreciso em função de uma mola acoplada no martelo responsável pelo som da obra. Produzíamos objetos que, na perspectiva visual, eram objetos muito bonitos, mas do

+

+

+

148

+

+

+





+

+

+

ponto de vista musical, eram monótonos. Então o primeiro procedimento que buscamos foi fazer a produção do som ser mais aleatória para criar um mínimo de tensão, de variação. Recentemente, no caso da instalação *Conta-gotas* (2012) [p. 89], dividimos cada conjunto de elementos por timbres e a composição sonora é feita segundo um processo randômico, aleatório. Tentamos fazer com que a experiência sonora fosse mais musical e menos mecânica, e permitir que a obra final possuísse um maior repertório de organização dos sons.

MARCOS A partir de *Martelo Piano*, conseguimos um maior grau de variação ao utilizar a variação dos sons na linha de tempo. Assim, a cada momento da peça sonora, temos um som diferente ou a variação de um mesmo som, como em *Máquina de arco* de 2012, em que um mesmo som vai sendo transformado, aos poucos, pelos filtros do computador na linha de tempo até voltar ao som original acústico, aquele produzido pelo mecanismo sem amplificação ou efeitos. Usamos muito esse processo de a cada hora a combinação de sons ser diferente. Hoje em dia já é possível utilizar muitos softwares que permitem criar esse efeito aleatório de forma muito mais rica. Contudo, o uso da mola é algo totalmente mecânico e ao mesmo tempo impreciso. O movimento não é matematicamente exato como uma máquina; ele se assemelha, pela imprecisão, a alguma coisa aleatória.

O GRIVO

+

+

+

Então o que no início era uma variação mecânica limitada, hoje em dia é o software que permite expandir as possibilidades de variação e aleatoriedade?

NELSON Buscamos essas variações de todas as formas possíveis, de maneira analógica ou digital.

MARCOS Na obra *Piano Mecânico* [p. 41 e 87], as peças disparavam o mesmo grupo de sons, sem variação, mas criamos os movimentos tão lentos na engrenagem, que os sons combinavam-se, sobrepondo-se cada hora de uma maneira.

+

+

+

149





+

+

+

NELSON A peça *Passo a passo* (2010) utiliza motores de passo, sensores, interface de áudio, um computador e monitores de áudio para distribuir os sinais sonoros gerados pelas interfaces para quatro caixas de som. Comandado por dispositivos eletrônicos, o processo gerava muitas possibilidades de orquestração. Cada hora soava uma coisa, mas depois de alguns minutos o funcionamento era desvendado e a obra perdia um pouco ou ganhava graça, não sei. Entretanto, o que tentamos, hoje em dia, é não nos prendermos a uma solução ou modo de resolver específicos para buscar diversos tipos de variações, sempre que sejam processos musicalmente interessantes.

O GRIVO

+

+

+

Tanto pelo que vocês acabaram de dizer, quanto pela sensação que transmite o trabalho de vocês, é possível afirmar que a visualidade da obra vai depender da sonoridade que vocês queiram proporcionar, isto é, o visual depende do sonoro. A impressão que dá é que estrutura e os materiais utilizados são escolhidos de forma que a obra funcione sonora ou musicalmente. Como se relacionam experimentação sonora e elaboração visual?

MARCOS Nosso processo de construção está associado a algo mais prático. Descobrimos um som neste universo que habitamos, repleto de sonoridades. Trabalhamos muito com o recurso da amplificação de sons, que funciona como um zoom de uma imagem. Primeiro, chegamos bem perto de uma fonte sonora para escutar determinado som e, com base nessa descoberta, viabilizar essa sonoridade, amplificando-a de forma a permitir que as demais pessoas percebam. Na instalação *Conta-gotas*, não pensávamos em usar microfones, porém nunca encontramos um ambiente com isolamento acústico suficiente para apreciar uma obra, que, quando acústica, necessita de silêncio para ser devidamente apreciada. Com relação à interação entre a imagem das peças e o som, um exemplo interessante é a instalação *Engrenagens* (2012). Aqui partimos de uma sonoridade e buscamos um jeito de viabilizar essa sonoridade por meio de mecanismos e mo-

150

+

+

+





+

+

+

tores, sem a presença de músicos. Em *Engrenagens*, a ideia era construir uma engrenagem em miniatura do carro de boi, para produzir esse som característico das rodas um pouco desequilibradas. Fomos em busca dessa sonoridade desequilibrando os eixos, as rodas, até que a estrutura mecânica começasse a cantar.

NELSON Cada obra tem suas particularidades visuais. Não produzimos como um artista plástico, que pensa como vai organizar visualmente seus materiais. Para nós, o resultado visual é consequência de algo anterior. Em *Engrenagens*, por exemplo: muito antes de pensar que aquilo poderia ficar bonito no espaço, produzimos as engrenagens e depois tentamos organizá-las no próprio espaço. O resultado visual é uma consequência de alguma coisa que tem mais ligação com a artesanaria do que com a estética.

E nas obras que possuem vídeo, como é pensada a combinação entre som e imagem?

+

+

+

MARCOS O vídeo funciona de várias maneiras. O vídeo daquela gota caindo numa poça de água, o qual utilizamos em concertos, funcionava como um metrônomo, era nossa referência rítmica. Já no nosso último concerto, *Máquina de Música*, feito a partir de um convite do SESC/SP, o vídeo mostra detalhes das engenhocas que havíamos filmado previamente e que projetamos no telão. A impressão que fica é a de que a projeção se transforma em uma extensão do palco. Há, inclusive, um projeto que queremos desenvolver que utilizaria vários projetores bem pequenos e micro câmeras para ampliar detalhes de nossas engrenagens.

NELSON Fizemos isso porque, quando estamos tocando nos concertos, surge uma pequena angústia e preocupação com o público que está vendo, uma vez que mexemos com objetos muito pequenos. Isso é algo que o Chelpe Ferro resolveu de uma forma muito interessante: no meio daquela gambiarra total, alguém move a câmera, conti-

+

+

+





+

+

+

nuamente, até se deter por alguns momentos num determinado enquadramento. Tentamos encontrar uma outra solução, utilizando a imagem como se fosse um macro. Gravamos, previamente, em tempo irreel (risos). O Cao Guimarães gravou, em vídeo, detalhes das máquinas que produzem as sonoridades, e projetamos, posteriormente, essas imagens no concerto.

O trabalho de vocês possui uma hibridez que dilui de certa forma a fronteira entre a música experimental e um campo performático dentro das artes plástico-visuais. Como vocês veem a relação entre esses dois campos?

NELSON Uma característica do campo das artes plásticas e visuais é sempre traduzir a experiência do som a um ponto de vista visual.

O GRIVO

+

+

+

MARCOS É curioso que, às vezes, uma pessoa sem muita formação musical possui um despojamento que é interessante, já que levanta possibilidades que alguém do meio musical pode achar perigosas. Podem, então, estar mais abertas certas experimentações.

NELSON No campo das artes plásticas também encontramos artistas que, sem nenhuma formação musical, começam a produzir peças sonoras, e chegam a resultados muito variados, que podem ser interessantes ou monótonos e sem sentido. Ao mesmo tempo, a música contemporânea e experimental se tornou pouco acessível. Inclusive, os grandes nomes da música experimental são desconhecidos do grande público, o que não acontece na mesma medida com os grandes nomes da literatura e das artes plásticas.

MARCOS Poucos conhecem Edgar Varèse, por exemplo, um compositor contemporâneo, já Picasso todos conhecem.

NELSON Existe, então, uma dificuldade de entrada no campo da música experimental. Acho que está associada com um aspecto socioló-

+

+

+

152





+

+

+

gico do mundo moderno, o fator da velocidade do tempo. Para escutar e entender algo do Varèse é necessário escutar atentamente uma peça durante 20 minutos. Com Frescobaldi e Monteverdi, há séculos atrás, também é necessário o mesmo tipo de escuta.

MARCOS O vídeo e o cinema pedem, ainda, essa disponibilidade do espectador, mas a imagem tem muito mais apelo do que o som. Sem falar que a maioria dos filmes que circula possui uma narrativa, o que os transforma em alguma coisa muito mais atrativa para o público não especializado.

Em relação à arte contemporânea, podemos pensar que a proposta de vocês toma uma tangente às tendências atuais ao privilegiar o não conceitual em prol de maior experiência perceptiva, sensorial.

+

+

+

NELSON Penso que no momento atual, a ideia, o conceito e a conexão com a política são questões que contam muito no campo das artes visuais. Nossos trabalhos não têm uma intenção explícita nesse sentido, não há nenhuma ideia além daquilo que está ali. Não há nenhuma ironia, nenhum jogo de palavras. Sinto que estamos numa espécie de limbo, que somos antiquados dentro das tendências atuais da arte contemporânea por privilegiar a percepção sensorial imediata.

MARCOS Parece que ainda estamos com um resquício de músico, em que é importante organizar os sons de uma maneira que ele proporcione uma fruição, dentro de uma visão aberta do que é a música.

NELSON John Cage dizia que se quisermos falar alguma coisa, deveríamos usar diretamente a palavra, pois não adiantaria ficar fazendo música para falar algo. Contudo, é claro que isso estava relacionado com o campo de experimentação dele. Bob Dylan fala coisas estupendas com as músicas dele. No entanto, penso que é algo dúbio, porque um conceito sempre vai existir no fundo de uma proposta artística.

+

+

+





Por exemplo, quando fizemos o *Conta-gotas*, pensamos em dividir as gotas em campos tímbricos (madeira, metal, papel etc.), isso seria de certa forma um conceito. Entretanto, não se trata, no nosso caso, de um conceito que transcende o objeto apresentado.

Vocês trabalham também em parcerias com o cinema, com o vídeo, com o teatro e com a dança. Como são esses diálogos com outros campos?

NELSON Não há uma fórmula. Até algum tempo atrás, O Grivo tinha uma linguagem mais hermética. Nossa capacidade de dar variações ao trabalho era mais limitada, então de alguma forma abordávamos de uma maneira mais monocromática essa parceria com outros artistas. As pessoas já sabiam que o trabalho teria ruído, seria atonal e raramente teria um ritmo marcado, ou seja, iria para o campo da música experimental. Havia coisas mais tradicionais que antigamente não tínhamos interesse em trabalhar, como, por exemplo, criar uma melodia tonal. Com o passar dos anos, fomos variando mais a linguagem sonora, o que possibilitou mais diálogos com a tradição e outros tipos de parceria.

MARCOS Além do mais, quando colaboramos com um projeto, tentamos fugir daquilo que a pessoa está esperando como resposta, do que ela tem como pré-concebido. Para nós, esse é o jeito mais interessante de colaborar.

NELSON Geralmente as pessoas têm uma experiência limitada com música, o que é natural para alguém que atua em outra área. Então o que temos a oferecer é uma experiência mais profunda com a música e tentar achar nesse nosso repertório alguma coisa que possa acrescentar ao trabalho. Em alguns projetos, o diretor indica diretamente uma referência musical na edição de um filme e podemos elaborar algo original, guiados por aquela referência. Quando fazemos as trilhas sonoras para os filmes do Cao Guimarães, por exemplo, pode-



+

+

+

mos receber dele referências musicais precisas, como uma fuga de Bach, e nós decidimos se substituímos por alguma coisa nossa ou se usamos a composição original.

Vocês se desvinculam de uma concepção tradicional de música com alguns referentes: John Cage, por exemplo, ao usar materiais não convencionais dentro da música, muitos deles objetos de uso cotidiano, explora outras materialidades sonoras.

MARCOS Sim, o fato de Cage transitar em várias linguagens musicais, às vezes beirando o não musical, influenciou nosso trabalho. Contudo, transitar nesse limite torna o trabalho de Cage ainda mais musical, porque expande o campo do que pode ser considerado música.

+

Em relação às instalações sonoras, dentro das quais é explorado o ruído, a atonalidade, as propriedades físicas do som, como vocês pensam a relação do som com o espaço na construção de uma espacialidade sonora?

+

+

MARCOS O som é algo que precisa do espaço para acontecer. O espaço, inclusive, influencia muito aquilo que escutamos, pois um lugar com muitas reverberações pode fazer com que os sons se misturem, embolem. O som é, por sua natureza, espacial. E nossa maneira de compor procura viabilizar uma forma dos sons estarem soando no espaço por meio da sua posição, dependendo do ponto de onde ele vai sair. Escolhemos o número ou tipo de caixas de som no intuito de adequar o som ao espaço acústico no qual ele vai se propagar, para encontrar, desse modo, uma ideia de espacialização.

É interessante isso, porque associamos mais frequentemente o som com o tempo, do que com o espaço.

+

+

+

NELSON Fizemos para uma exposição no SESC Paulista, umas peças inspiradas nas composições para pianola de Conlon Nancarrow.





Algumas das peças que Nancarrow compõe para pianola têm graça no fato de que são humanamente impossíveis de tocar. Na época da nossa exposição, o Ivo Mesquita viu algumas dessas peças em nosso atelier e disse que tinha a impressão de que elas criavam um espaço. Até hoje não sei se isso veio de um equívoco, se ele estava se referindo ao fato de que o som pode gerar uma coisa que você quase consegue ver. Ou se ele se referia ao que realmente buscamos fazer: criar uma movimentação sonora pelo espaço, na qual a percepção varia conforme a posição do visitante, o que é muito diferente de pensar que podemos enxergar o som. Creio que ele se referia ao arquitetural, isto é, criar algo como um objeto ou escultura sonora, que quase pudéssemos tocar. Em algumas de nossas obras sentimos isso. Quando montamos *Oito* (2009) no Museu da Pampulha, em alguns momentos, escutando a peça depois de instalada, pensei que estava quase vendo o som. Era um espaço circular e dentro desse espaço, havia outro espaço circular formado pelas caixas. Tive a impressão de que o trabalho realmente conseguia construir uma arquitetura sonora.

MARCOS Na instalação *Oito*, trabalhamos com um ambiente sonoro circular. Todo som que entrava fazia um percurso pelas oito caixas e gerava um movimento circular no espaço. No sentido horário ou anti-horário, tudo girava em vários ritmos, várias velocidades.

Nas instalações d'O Grivo, o espectador é colocado em meio a uma experiência imersiva, entre o ouvir e o ver a produção do som. Como é pensada a recepção sensorial das obras?

NELSON No momento em que propomos uma obra a um espectador, há muitas coisas envolvidas na recepção que são comuns a qualquer trabalho sonoro. Quando você está no meio do mato há também uma imersão, mesmo se inconsciente. É uma coisa muito mais espiritual e sensorial do que uma reflexão racional. A espacialização do som não é uma coisa nova.



+

+

+

MARCOS O compositor italiano Girolamo Frescobaldi, no período barroco, fazia coisas sofisticadíssimas: os solistas andavam e se aproximavam do público durante a música ou subiam uma escada, e cada grupo instrumental ficava de um lugar diferente da igreja.

NELSON Considerando isso, qualquer experiência sonora será imersiva e sensorial, mesmo se utilizarmos somente uma caixa de som mono.

MARCOS A tecnologia tornou acessível a utilização de várias caixas de som de forma independente. É um recurso muito interessante, pois se tornam possíveis experiências sonoras espaciais e não apenas monodirecionais. Até então a reprodução mecânica do som usava só duas caixas, era no máximo estéreo. Posteriormente, com o cinema, começou a ser utilizado um maior número de caixas de som, mas de uma forma ainda muito tradicional. A tecnologia hoje é muito acessível: com uma única placa de som, é possível conectar oito fontes independentes de som, capaz de gerar algo muito complexo. Para se ter um exemplo, uma fuga de Bach a quatro vozes é uma polifonia bastante complexa. É difícil entender direito o que está acontecendo, pois é muita informação ao mesmo tempo.

O GRIVO

+

+

+

As máquinas sonoras que vocês constroem implicam tanto na utilização não convencional de instrumentos musicais tradicionais, quanto na criação de aparelhos sonoros feitos com objetos recuperados ou desviados de sua função original, incorporados a sistemas elétricos e mecânicos. Essa criação de engenhocas atreladas a computadores conjugam então a mecânica à eletrônica, o analógico ao digital, o low tec ao high tec. Como vocês veem essa incorporação tecnológica associada à precariedade de materiais nas obras de vocês?

MARCOS Estamos abertos para o uso de tudo. O uso do computador, assim como a confecção de instrumentos, funciona como uma ferramenta para viabilizar uma ideia. Criamos um repertório de ins-

+

+

+

157





+

+

+

trumentos que em algum momento ressurgem em função de alguma ideia. No entanto, sempre buscamos resolver algo por conta própria. Se falta alguma coisa ao chegar num lugar, não vamos à loja comprar, nem pedir para alguém fazer. De alguma maneira nos aproximamos do conceito das gambiarras, que propõe um uso diferente de um objeto que está disponível e que pode solucionar de modo imprevisto um problema encontrado.

O GRIVO

+

+

+

NELSON Existe um compositor alemão, vivo ainda, muito famoso no reduto fechado da música contemporânea, chamado Helmut Lachenmann. Ele escreve peças nas quais a percussão possui gestos complexos, como raspar uma baqueta na outra, mas tudo é absolutamente organizado na partitura para que a execução seja perfeita. Entretanto, dentro desta organização proporcionada pela partitura, o som é feito por uma baqueta que raspa uma na outra, o que o torna um som muito impreciso, uma gambiarra num certo sentido. Só que a estratégia de escritura empregada por ele, ao organizar essas gambiarras, já faz soar como algo matemático. Quando vejo as fotos da série Gambiarras do Cao Guimarães, observo que aquilo já não é mais uma gambiarra. Deixa de ser somente um registro para ser selecionado e organizado pelo olho do Cao. É completamente diferente da gambiarra do Coletivo Gambiólogos, que utiliza uma linguagem de invenção, como um Professor Pardal. Essa forma está mais situada no momento atual ao estar relacionada com a linguagem eletrônica. Acho que a concepção de gambiarra do Cao está mais próxima da contemplação da solução, o que é, por sua vez, completamente diferente do jeito que adotamos, que se conecta mais com o lado artesanal e com esse “achar e usar”.

+

+

+

158

NELSON Acho também que há outro aspecto a ser levado em conta. Se eu fosse um grande compositor, escrevesse lindas partituras e a orquestra tocasse perfeitamente o que escrevi, iria morrer de frustração. A experiência de tocar um instrumento é a experiência mais gratificante para mim: está relacionada com algo físico, com o conhe-





+

+

+

cimento do próprio corpo, com o manual. Vejo de forma similar as experiências com as instalações. Torna-se necessário para mim, em um momento, fechar o programa de computador e fazer algo com o corpo. Desde criança tenho esta vontade de colocar a mão na massa, o que acaba me levando a transformar, manualmente, um objeto em outra coisa. Não poderia fazer como um artista conceitual, que tem uma ideia, porém o trabalho é realizado por outro. Ficaria muito frustrado. Para mim, o processo de fabricação é mais importante do que o resultado final.

MARCOS Nas nossas obras terminamos usando alguns elementos mais precários porque são mais expressivos sonoramente. Buscamos uma sonoridade mais opaca e menos brilhante, das coisas que estão mais do lado da gambiarra. Fizemos um disco, por exemplo, chamado *Música Precária*, comprando violões a dois reais no Mercado Central de Belo Horizonte. Misturamos o precário com instrumentos de altíssima qualidade: caixas de som maravilhosas, microfones de última geração e um computador. Incorporamos a essa alta tecnologia o que nos cerca no nosso mundo sonoro, porque o que nos guia é o interesse pelo som, e o violãozinho de dois reais tem um som diferente de um violão de luthier de dez mil dólares. Dependendo da intenção, do contexto o violão de brinquedo pode ser mais apropriado ou não.

De certa forma é valorizar também esse som, oriundo de objetos precários.

MARCOS Estamos abertos à riqueza dos sons. É a busca pela riqueza de timbres o que conduz nossa pesquisa a uma descoberta e combinação de elementos sonoros. Agora, sendo brasileiro, adoro essas soluções da precariedade, tenho tendência a achar isso mais bonito do que uma coisa pronta, bem arrumada. Acho que certa precariedade econômica, sem que isso vire uma situação de fome, incentiva a criatividade, pois é necessário encontrar os próprios meios para resolver, de algum jeito, alguma coisa que, para você, é fundamental.

+

+

+





+

+

+

NELSON Vimos um quadro do Damian Hirst numa exposição que participamos, o qual possuía dimensões enormes, todo composto por bolinhas perfeitas. Por outro lado, no momento em que você se aproxima de um quadro do Mondrian, aquela linha que você pensava ser perfeita se revela meio incerta pelo próprio gesto do artista. Acho que a perfeição expressiva não implica, necessariamente, na perfeição do gesto. Se Mondrian tivesse uma máquina para fazer aquela linha perfeita, não ia ser tão bonito. O que é lindo é esse ruído. Com Dali é o mesmo: você chega perto e descobre a imperfeição, o gesto dúbio, o erro e o acerto.

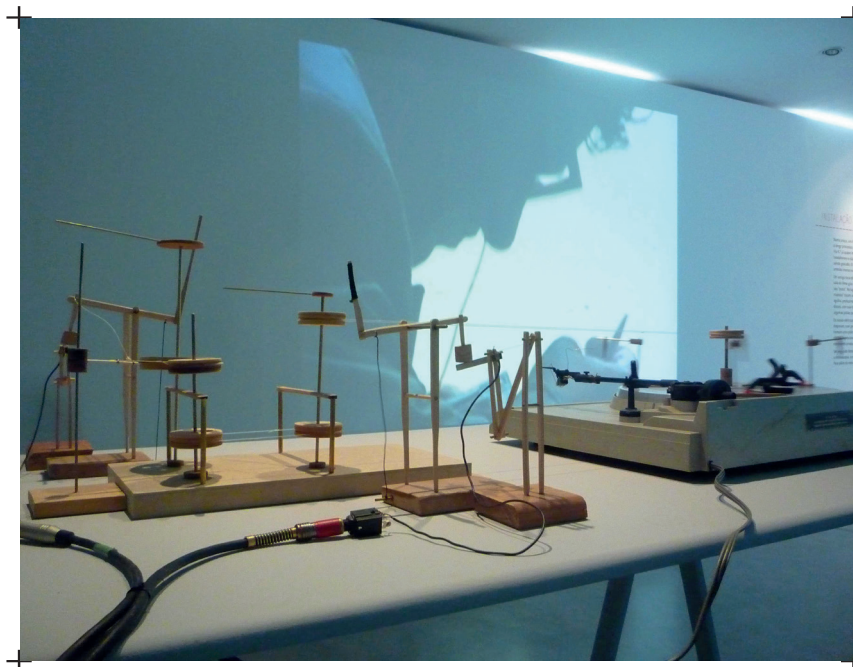
MARCOS É como aquele ditado: tem coisa que, se melhorar, estraga.

O GRIVO

+

[▶] O Grivo
K7, 2012.
Instalação
sonora, MIS
– Museu da
Imagem e do
Som de São
Paulo; Fotos:
Jairz Molina

160



+





MARIANA MANHÃES

Participou de exposições coletivas em diversos museus e galerias no Brasil e no exterior, das quais se destacam: The Mattress Factory Art Museum (Pittsburgh, EUA), ShanghART Gallery (Xangai, China), Bozar Museum / Europalia (Bruxelas, Bélgica), Centro Cultural Banco do Brasil (Rio de Janeiro, São Paulo e Brasília), Martin-Gropius-Bau Museum (Berlim, Alemanha), Instituto Itaú Cultural (São Paulo), Instituto Tomie Ohtake (São Paulo), Museu de Arte Moderna (Rio de Janeiro), Museu de Arte Moderna (Salvador) e Museu Vale do Rio Doce (Vila Velha). Apresentou exposições individuais no Centro Cultural Banco do Brasil (Rio de Janeiro) em 2010, Galeria Leme (São Paulo) em 2008 e Museu de Arte Contemporânea (Niterói/RJ) em 2007. Recebeu prêmios relevantes e, em 2012, concluiu seu mestrado em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, no Rio de Janeiro. Em novembro de 2013, apresentará uma grande individual no Paço Imperial, Rio de Janeiro.

– Entrevista realizada no dia 15/4/13



+

+

+

+

+

+



Vários elementos aparecem, frequentemente, em diversos trabalhos seus, enquanto outros são incorporados progressivamente. Em relação a isso, como é o processo de elaboração de suas obras?

MARIANA Cada trabalho é único, tanto no processo que ele implica quanto no resultado final. Para realizar *Então (Vaso Azul)* [p. 76-77], que foi exposto no Instituto Tomie Ohtake, por exemplo, designaram um espaço da galeria para ocupar. Isso é um tanto comum em vários trabalhos: o que vem primeiro é um volume que imagino ocupando um determinado lugar e que funciona como um corpo. Nos meus desenhos ocorre alguma coisa semelhante. Junto com esse volume, penso no objeto central que será o “cérebro” daquele trabalho, que são os objetos que uso para fazer as animações (bules, portas, janelas...). Para construir o corpo da obra, ultimamente, tenho usado sacos plásticos, pois que permitem criar movimentos e volumes que aparecem e desaparecem com o preenchimento do ar, de forma semelhante a uma respiração.

+

+

+

MARIANA MANHÃES

163





Quer dizer, então, que a questão formal da obra em sua relação com o espaço é também muito importante.

MARIANA É sim. Previamente, posso ter várias ideias, porém há coisas que só no espaço eu consigo decidir. Isso tem acontecido bastante nos trabalhos mais recentes, que dialogam de forma mais intensa com a arquitetura do lugar. Até cinco anos atrás, aproximadamente, eu tinha trabalhos que eram mais escultóricos, não havia esse tipo de construção feito de acordo com a arquitetura. Hoje em dia penso num volume e começo a construí-lo aqui no meu atelier. Da mesma forma, tenho um repertório de materiais que sei que funciona para o que eu quero. Contudo, se vejo que preciso de alguma coisa nova, faço novas pesquisas. Foi assim com a bola de isopor utilizada em *Então (Vaso Azul)*: eu queria uma superfície para projetar uma imagem e a bola de isopor era uma boa opção, pois era algo mais ou menos fácil de achar. Gosto de usar materiais como esse, que estão nas lojas prontos para comprar. Não uso protótipos *high-tech*, meu trabalho é *low-tech*: cooler de computador, ventoinha, sacos plásticos. Trabalho mais com o que está a minha disposição e com o que pode ser feito em casa, de forma artesanal. Até mesmo os circuitos eletrônicos são elaborados em casa pelo meu engenheiro eletrônico, que é o meu pai. A etapa seguinte do processo de produção das obras é pensar o que eu quero que aconteça para então desenvolver uma inteligência para o trabalho. Essa inteligência é analógica; não é digital no sentido de ter uma programação para que cada ação ocorra numa determinada sequência. Eu trabalho com o Arduino⁵⁰, mas ele não controla todo o funcionamento da obra. Utilizo diversos Arduínos, cada um controlando uma das ventoinhas, por exemplo. A junção de todo esse conjunto, portanto, não pode ser determinada previamente, pode acontecer de diversas maneiras. Esse fator

50. Arduino é um microcontrolador de fácil utilização que torna o uso de eletrônicos em projetos artísticos ou multidisciplinares mais acessível. É composto por uma placa de hardware e um software que utiliza linguagem de programação padrão.



+

+

+

inesperado pode ser incorporado ao trabalho ou corrigido posteriormente. No Tomie Ohtake foi assim. A obra possuía um corpo menor que funcionava como a parte de inteligência da obra. De certo modo, a imagem projetada é uma espécie de “cérebro”, porque é ela que comanda todo o funcionamento da instalação, como acontecia igualmente na obra *Thesethose* (2011) [p. 53]. Com a diferença que ultimamente, tenho preferido usar a projeção, porque sempre via os monitores, de certa maneira, separados do resto da obra. Com a projeção, vejo que há uma fusão, observo a imagem desse objeto-personagem – o vasinho de *Então (Vaso Azul)*, por exemplo – dentro do corpo da obra. Isso agora é possível porque esses projetores pequenos de LED são mais acessíveis. Depois de desenvolver essa parte central da instalação no meu atelier, eu a levei para o Tomie Ohtake e lá construí o corpo da obra, que percorre o espaço em direção à luz, ou seja, para a saída da sala.

MARIANA MANHÃES

+

E o que normalmente tem guiado você na escolha de materiais?

+

+

MARIANA Penso que o processo e o próprio trabalho são coautores, porque tomo algumas decisões por conta das necessidades de cada trabalho. *Thus (Pearl Shaped Vase)* (2012) foi o primeiro trabalho em que usei a projeção. E, recentemente, tenho sentido a necessidade do trabalho se auto-iluminar, pois sempre tive dificuldade com a iluminação do espaço expositivo. Às vezes o espaço de exposição não tem um iluminador profissional, com conhecimento específico de iluminação de exposição. É disponibilizado, apenas, um eletricista para instalar os spots de iluminação, e isso já causou certos problemas nas minhas obras. Então, comecei a pensar que eu queria um trabalho que não precisasse de nada além dele mesmo. Em *Thus (Pearl Shaped Vase)*, uso espuma de poliuretano e LED; pego os tubos de PVC que utilizo normalmente e faço uma espécie de “churrasquinho”, pois envolvo o tubo com esse material. Quando a espuma está seca, cavo um pequeno orifício e coloco uma fita de LED. Nessa obra, usei a espuma porque não queria

165

+

+

+





colocar o LED diretamente sobre a obra, achei que podia competir com a projeção. O poliuretano é um material interessante, uma vez que posso moldar e cavar mais por onde quero que passe mais luz. Na montagem de *Então (Vaso Azul)* já fiz diferente e achei que não haveria problema em usar a fita de LED diretamente sobre a obra, já que achei que o poliuretano não estava de acordo com aquele trabalho. Estou buscando alternativas para que meu trabalho fique totalmente independente da luz ambiente. Não quero a sala totalmente escura, quero que a máquina fique bem visível. Meu trabalho é meio complicado de ser iluminado, visto que tem partes sobre as quais pode incidir luz e outras não, e isso só é possível de ser determinado depois que ele já está montado, o que pressupõe em subir por cima dele para instalar spots etc. Ou seja, não é uma logística fácil de montagem.

Você falou que a imagem funciona como uma espécie de cérebro. No caso, especificamente, de *Então (Vaso Azul)*, que tipo de imagem é essa e como funciona como cérebro?

MARIANA Primeiramente, são imagens do meu cotidiano, feitas com base em objetos que estão no meu entorno, parte do corpo da casa. O lugar que eu habito é muito importante para mim. Então, quando olho para minha casa, tão cheia de detalhes, imagino comportamentos para os elementos presentes nela: janelas, portas, pequenos objetos de família... É quase inesgotável. Gosto muito de Bachelard⁵¹, sou leitora assídua. Ele fala das imagens imaginadas, que são imagens de objetos reais, como, por exemplo, um jarro, mas ao olhar para ele vemos outra coisa. É uma imagem que vai além daquela meramente percebida por nossos olhos, porque o jarro pode ter sido comprado numa feira durante minha lua-de-mel, e o objeto me faz

51. Cf. Bachelard, Gaston. *A Terra e os Devaneios da Vontade: ensaio sobre a imaginação das forças*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.



+

+

+

lembrar de cada detalhe da viagem. Naturalmente, esse tipo de imagem pode trazer lembranças diferentes para cada pessoa que a observa – alguém pode ter tido um vaso parecido ou lembrar da avó, que fazia suco num jarro e servia na hora do jantar. São lembranças tão íntimas que, de certa forma, se tornam universais. Pode parecer meio paradoxal, porém acredito que isso aconteça. Uso essas imagens imaginadas, retiradas do meu cotidiano visual, para comandar um corpo e conversar com o espaço arquitetônico de outro lugar. Uma vez, numa palestra, me perguntaram se era eu mesma que criava as vozes que estão nos vídeos. Disse que sim, quando olho para esses objetos os imagino falando. E me perguntaram: então você ouve vozes? (risos).

MARIANA MANHÃES

+

+

+

Algumas vezes a escolha do objeto também está de acordo com o lugar onde acontecerá a exposição. O vaso que usei em *Thus (Pearl Shaped Vase)*, apresentado em Xangai, foi escolhido porque tinha uma forma de pérola, e essa imagem de algum modo me faz lembrar a China. A escolha da imagem que funciona como “cérebro” é, então, o momento mais importante do trabalho, muitas vezes crucial para fechar uma ideia. Todo o resto só faz sentido por causa dessas imagens. O processo funciona da seguinte forma: gravo o vídeo, movimentando o objeto com minhas próprias mãos, utilizando luvas pretas e um fundo preto. É tudo feito em casa. Também não uso efeitos, o máximo que posso fazer é um ajuste posterior na imagem, algo bem simples como alterações no brilho ou no contraste. Chamo meus vídeos de animações por convenção, mas não sei exatamente o que eles são... Nesses vídeos, não faço um quadro a quadro para depois juntar as fotografias, como numa animação *stop motion*. Trata-se, em princípio, de um vídeo convencional que, posteriormente, acelero e desacelero, altero a velocidade e trabalho com o tempo. O resultado surge com base na deformação do tempo real, e é dessa deformação que surgem as tais imagens imaginadas. Em um determinado momento, durante a gravação, passo sobre o objeto uma luz de emergência que tenho em casa para produzir um

167

+

+

+





clarão na imagem do vídeo. É esse clarão que, na projeção contida na instalação, aciona os sensores LDR que estão fixados na bola de isopor, em *Então (Vaso Azul)*. Logo, as bolsas de plástico, antes vazias, começam a inflar e o corpo da instalação vai preenchendo o espaço da sala. Nesse momento, algumas coisas interessantes podem acontecer de forma imprevista no trabalho. Em Pittsburgh-EUA, por exemplo, na montagem de *Thesethose*, um grande saco plástico “engolia” completamente um saco menor quando inflava. Parecia o comportamento de seres vivos! Esse tipo de acontecimento foge completamente do meu controle, é algo totalmente imprevisível (aliás, é comum que surpresas desse tipo aconteçam durante a construção da obra e serem incorporadas). No caso de Pittsburgh, foi alguma coisa tão casual e aleatória que ainda não consegui repetir esse comportamento em outros trabalhos, apesar de já ter tentado várias vezes. De alguma forma, vejo o objeto da animação como a inteligência, pois que todos os comandos vêm dali. Como qualquer organismo, nem sempre as coisas acontecem conforme o planejado e essas imprevisibilidades me interessam bastante. Entretanto tudo se desenrola a partir de algo que acontece no vídeo, seja o movimento do objeto, seja o som da sua voz. A animação é, consequentemente, um centro de acontecimentos, concentra tudo o que acontece no corpo.

Vejo a escolha desse pequeno objeto, parte do seu cotidiano, como um gesto poético muito sutil e mesmo um pouco irônico. Ou seja, você escolhe um objeto tradicional para manipular diretamente com suas próprias mãos, e coloca isso como centro de controle de um organismo tecnológico complexo, que funciona de forma imprevista.



MARIANA Isso que você está dizendo me faz lembrar que a Iole de Freitas, numa das aulas que tive com ela no Parque Lage⁵², me falou que eu realizava trabalhos que tinham relação com o toque. Estava começando a desenvolver essa pesquisa, já tinha feito alguns vídeos e fotografias que, de certa maneira, sempre remetiam a objetos pequeninos, feitos para serem manipulados: era o pote que eu segurava, a janela que eu abria e fechava. Mesmo a janela da minha casa, que é enorme, manipulo com a ajuda de cordas ou com minhas próprias mãos ao filmá-las para fazer as animações. Em vários vídeos, minha mão aparece fazendo algum movimento, mas não me interessa apagar essa marca, pois gosto de evidenciar que aquilo foi feito sem preocupação de apagar rastros, nem de usar de algum recurso de computação gráfica. A Iole de Freitas relacionou tudo isso com o fazer manual. Outro exemplo desse trabalho manual, é o uso de tubos de PVC como estrutura para os corpos que eu crio. Ele possibilita construir a estrutura e encaixar as peças como um Lego, devido aos inúmeros tipos de tubos e junções. Além disso, também consigo curvar o tubo utilizando um secador especial, muito potente, que consegue aquecê-lo, o que dá muita liberdade. Finalmente, tudo tem ligação com coisas que estão próximas, que podem ser tocadas, mexidas e moldadas com as mãos. Roland Barthes⁵³ fala dos objetos de proxemia, que são os objetos que estão tão próximos que, mesmo com a luz apagada, você estende a mão e sabe o que tem na sua cabeceira. Por fim, não tenho uma resposta para essas escolhas, é algo intuitivo. Acho que se tivesse respostas para tudo, não precisaria mais fazer o que faço.

52. Mariana Manhães participou do grupo de discussão de trabalhos com a artista, no Parque Lage, entre 2004 e 2005.

53. Cf. Barthes, Roland. *Como Viver Junto: simulações romanescas de alguns espaços cotidianos*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.



A maneira que você pensa e constrói sua obra, com base no toque e naquilo que está ao alcance de suas mãos, supera o resultado imediato de um desenvolvimento tecnológico de software ou hardware. Fica claro que seu trabalho usa, sim, a tecnologia, mas elabora outro tipo de poética.

MARIANA Sim, o uso da tecnologia ou de determinados mecanismos ou aparelhos não é um fim. Para construir determinada estrutura, retiro uma parte de uma máquina porque ela pode me dar o movimento que eu quero. Não me importa se aquela peça provém de um aparelho sofisticado tecnologicamente, ou de um motorzinho de forno de microondas.

Além do mais, muitos trabalhos considerados de “arte e tecnologia” se direcionam à noção de um sublime tecnológico, de uma tecnologia que provoca encantamento. A obra, porém, termina aí: na descoberta do tecnológico, do software ou de uma interface que pode surpreender o espectador.

MARIANA A tecnologia é algo que, realmente, pode encantar. Fico deslumbrada, por exemplo, com os descobrimentos científicos e tecnológicos no campo da medicina. Entretanto, simultaneamente, estamos em contato direto com uma tecnologia mais cotidiana, que o tempo todo é falível. É uma relação de amor e ódio. Não gosto de categorias e questiono até a chamada “arte e tecnologia”, pois que para mim a pintura também é uma tecnologia, a tinta é uma tecnologia. Contudo, percebo que essa categorização está desaparecendo com o passar do tempo, o que é bom. Para falar a verdade, vejo o meu trabalho muito mais próximo das criaturas, fábulas, organismos criados pela Janaina Tschäpe, apenas para dar um exemplo, do que daqueles que fazem uso de tecnologias de última geração, que sejam super *high-tech*. Já participei de exposições que, praticamente, só mostravam trabalhos interativos e games, e senti que meu trabalho era um corpo estranho em meio aquilo



+

+

+

tudo. Existe o vício da interatividade: se o trabalho possui mecanismos, as pessoas pensam logo que vão interagir com ele. Então, nessa exposição, os visitantes tocavam meu trabalho e achavam que algo ia acontecer. Navegando pela internet, por acaso, encontrei num blog um comentário de uma pessoa que havia visitado essa exposição em questão: ela dizia que meu trabalho era o que mais fazia sentido naquele contexto, visto que, no final das contas, as máquinas não interagem. Achei essa opinião muito original, e me fez pensar que a tendência atual é a criação de interfaces e superfícies táteis cada vez mais sofisticadas, uma vez que, as máquinas não fazem o tempo todo o que você quer, elas também têm uma vida própria e muitas vezes, simplesmente, fazem o que querem (risos).

A tecnologia oferece soluções para o nosso dia a dia e confiamos no seu desempenho. Entretanto, quando a máquina não funciona do jeito que queremos, nos damos conta que estamos muito dependentes, pois que não conseguimos contornar a situação. Talvez só tenhamos consciência real da tecnologia quando ela falha.

MARIANA A solução acaba virando um problema. Estamos sempre consumindo protótipos. Compramos o que é a experimentação de alguma outra coisa, que nunca está pronta: no dia seguinte que você compra um celular, já surge outro melhor. Acho engraçado, ficamos maravilhados com a tecnologia, no entanto, ela continua tendo muitas restrições. Li um texto que dizia que, se pudéssemos viajar para a década de 50, poderíamos contar para as pessoas daquela época que hoje, no ano 2013, temos um artefato maravilhoso que é uma enciclopédia com todas as informações existentes sobre a humanidade, portátil, e que cabe na palma da nossa mão (claro que estaríamos falando dos smartphones e do Google). Na prática, porém, esse artefato maravilhoso acaba a bateria, o carregador quebra, um aplicativo não funciona ou não é compatível com o sistema operacional, trava,

MARIANA MANHÃES

171

+

+

+





o acesso à internet cai. Desse modo, a máquina não é capaz de superar essas limitações.

Você costuma encontrar muitos problemas na hora da montagem ou durante o funcionamento de uma obra numa exposição, relacionados com a tecnologia?

MARIANA Sim, algumas vezes. Antes da montagem, eu e o meu engenheiro eletrônico sempre enviamos uma lista, que nem é tão extensa, discriminando tudo que precisamos: tomadas, voltagem etc. Já houve, porém, duas ou três vezes que cheguei numa instituição para montar meu trabalho e a energia elétrica oscilava por um problema do prédio, que não tinha solução. Para tentar resolver esses problemas, colocamos um nobreak, que protege o sistema das oscilações, mas não adiantava, pois a energia elétrica não era fornecida de forma suficiente. Então, ao invés de 110V, tínhamos 80V, por exemplo. Por causa dessa diferença, um movimento que deveria acontecer numa determinada velocidade, ocorria muito mais devagar. Entretanto, mesmo assim, considerei o trabalho funcionando. Para mim, ele estava reagindo, é como um corpo que se adapta ao ambiente. As minhas instalações são assim: se elas estão cansadas, têm pouca energia, trabalham devagar. Há momentos que a energia está normal e o trabalho funciona como deveria funcionar. Contudo, existe uma maneira certa de ele funcionar? Trabalho no limite dos materiais, e isso é justamente o que muitas vezes me mostra os caminhos a percorrer. Vejamos: para fazer os sensores sentirem a luz da imagem projetada sobre eles, o que é essencial para o *Então (Vaso Azul)* funcionar, precisei improvisar na hora de fazer o vídeo, e usei uma lâmpada de emergência que tinha em casa para criar um foco de luz. Falei, anteriormente, que não uso recursos de computação gráfica na hora de fazer os vídeos. Este é o melhor exemplo: a luz é filmada junto com o objeto e aparece desfocada na imagem filmada. Depois do vídeo pronto, somente se vê uma grande mancha branca, o que é suficiente para disparar os sensores e fazer o trabalho funcio-



+

+

+

nar. Foi uma solução que veio de uma limitação, que era “como tornar a imagem tão clara que fizesse as coisas funcionarem, sabendo que uso esse tipo de sensor?”. Fazer isso foi imensamente mais fácil e acessível do que recorrer a algum efeito especial de pós-produção do vídeo. As soluções vêm baseadas nas limitações e são o tempo todo incorporadas às obras. Por isso digo que o trabalho e o processo são co-autores.

O que foi mencionado anteriormente é algo que está intrínseco na sua obra. No seu trabalho é possível incorporar a disfunção, o defeito, o erro. O que não é o mesmo com outros artistas.

MARIANA É verdade... Há outro exemplo que também somente é possível de ser pensado em um trabalho como o meu. Em *Então (Vaso Azul)*, uma bola de isopor atua como centro da obra, pois que sobre ela projeto o vídeo de um jarro azul da minha coleção. Fixei nessa bola alguns sensores de luz, chamados LDR, que são pequenos pontos que percebem a luminosidade do projetor. Quando visitei o Instituto Tomie Ohtake com a exposição já inaugurada, reparei que um desses sensores tinha descolado da bola. Eu tinha um esparadrapo na bolsa e usei para fixar novamente o sensor. Vou até adotar o esparadrapo regularmente a partir de agora, visto que ele cola muito melhor. Chamei, ainda, esse recurso de “curativo de obra”, de brincadeira. Entretanto, é algo que meu trabalho permite, e outros trabalhos não. Para exemplificar, não dá para fazer o mesmo com o trabalho do Waltércio Caldas.

Essa possibilidade de utilizar uma estética mais precária, associada com uma gambiarra, permite remeter a outros trabalhos de artistas brasileiros que, mesmo não utilizando tecnologias, assumem a precariedade como parte de sua linguagem.

MARIANA MANHÃES

+

+

+

173

+

+

+





MARIANA Tenho vários pares, que são os artistas cujas obras dialogam diretamente com a minha. São artistas que trabalham com materiais que têm relação com a minha proposta, alguns deles são amigos e nos falamos bastante, perguntamos a opinião de cada um sobre esse ou aquele material, equipamentos e tudo o que for interessante. Milton Marques é um deles e tem trabalhos belíssimos, muitos deles criados com base em objetos que outras pessoas descartam. Ele não tem conhecimentos aprofundados de eletrônica e faz por intuição. Num de seus trabalhos, pegou câmeras de vídeo que alguém não usava mais, separou o visor do corpo e montou um dispositivo para dar um novo significado ao objeto original. Em outro trabalho, cavou o interior de um livro, o transformou numa espécie de caixa e colocou um mecanismo de ímãs. Em cima do livro, que é a parte visível da obra, pôs umas limalhas de ferro, que se movem por causa do mecanismo interior, como se fossem uns bichinhos comendo a capa do livro. É alguma coisa muito simples e bela exatamente por isso.

Contudo, devo dizer que implico um pouco com a palavra gambiarra, uma vez que acho que há bons e maus usos dessa palavra. Gosto da gambiarra que está relacionada com a invenção. Como no caso do cientista ou do artista que, para criar um protótipo, une coisas que fogem da sua função original, mas cujo processo evidencia um cuidado, uma preocupação, um esmero no sentido de querer fazer a coisa funcionar direito. Por exemplo, tenho alguns trabalhos em que uso motores de para-brisa de carro, os quais são desmontados e usados como alavancas para fazer algo se mexer no corpo da obra. Isso pode ser considerado gambiarra, entretanto no sentido de se criar uma adaptação para que um mecanismo seja usado em outro contexto, uma colagem de coisas que ganham um novo corpo, um novo sentido. Não gosto, porém, daquela gambiarra que evidencia uma preguiça de fazer bem feito, que é descuidada e que pode causar acidentes. Para mim, são duas coisas diferentes.



E como é sua relação com o desenho [p. 177]?

MARIANA Imagino que a maioria dos artistas deve ter tido uma experiência inicial com o desenho, para depois ir para outras linguagens. Comecei com o desenho e ele continuamente me acompanhou, sempre desenhei para elaborar meus trabalhos-máquinas, mas não dava tanta atenção a eles até três ou quatro anos atrás. Contudo, mesmo se durante um momento o desenho ficou um pouco esquecido, foi um recurso muito usado para esboçar meus projetos. Sempre fazia uma animação para mostrar o movimento que eu queria nos trabalhos. Desenhava em papel vegetal, esca-neava, fazia uma animação quadro a quadro num programa de edição normal, algo bem simples. As poucas pessoas que viram esse material me falaram “você devia explorar mais isso”, “isso já é um trabalho”, até que no final de 2009 resolvi me aprofundar nesse viés do trabalho que, por tantos anos, deixei de lado. Mergulhei de cabeça neles e trabalhei, silenciosamente, no atelier durante anos. Somente depois de algum tempo produzindo é que comecei a mostrá-los para as pessoas que vinham aqui no atelier. Fiquei surpresa com a recepção dos desenhos. As pessoas (artistas, críticos, amigos) viam conexão com as minhas instalações, no que diz respeito aos volumes, movimentos, camadas. Houve quem dissesse que os desenhos continham algo que complementava os outros trabalhos. Foi muito bom isso, porque não queria que essa minha produção, que tanto prezo, fosse vista como uma mera “ilustração” das máquinas.

Se olharmos, atentamente, os desenhos parecem reproduzir pedaços de tubos, sacos plásticos e outros elementos. Minha ideia, porém, é que eles não se restrinjam a isso, mas, sim, que possam ir além. A lógica de produção do desenho é a mesma lógica da produção dessas máquinas que faço, pois que recorto algumas partes que não gostei do desenho, entretanto, ao invés de descartá-las, me interessa incluir essa parte em outro desenho. Uso papel vegetal,





+

+

+

porque permite, por ser transparente, a sobreposição. Então, recorto partes de um desenho, reutilizo em outro, e crio camadas que sugerem também uma espécie de movimento. Além disso, descobri que, ao usar fita dupla face, o que está no papel de trás vem para frente, nesse caso, é possível sobrepor e conservar a unidade de um só desenho. É um processo de descobertas e de colagens de materiais, que é muito parecido com o meu processo dos outros trabalhos. Alguns desenhos me acompanham enquanto estou produzindo uma obra-máquina, são realizados em paralelo a sua construção.

MARIANA MANHÃES

Só comecei a mostrar os desenhos publicamente no início de 2013. A primeira vez que os expus foi no Tomie Ohtake, na mesma sala de uma das minhas máquinas. Fiquei satisfeita, já que as pessoas viam a conexão entre as duas coisas, não pareciam trabalhos diferentes e, também, não eram “ilustrações”. Era o que eu buscava, pois que para mim meus desenhos e minhas máquinas são uma coisa só.

+

+

+

176

+

+

+





MARIANA MANHÃES

[4] Mariana
Manhães
Verbos terminados
em AR #45, 2013.
Grafite, hidrocor,
fita dupla-face,
líquido corretivo,
papel vegetal.
29,7 cm x 42 cm
(cada)

177



MILTON MARQUES

Vive e trabalha em Brasília, Brasil. Entre suas exposições se destacam: *Imagine Brasil*, Astrup Fearnley Museum, Oslo, Noruega (2013); *Bienal Internacional de Curitiba*, Curitiba, Brasil (2013); *Situações Brasília*, Museu do Conjunto Cultural da República, Brasília, Brasil (2012); *Estación Experimental*, Ca2m, Madri, Espanha (2011); *Assim é, se lhe parece*, Paço das Artes, São Paulo, Brasil (2011) e *Ponto de Equilíbrio*, Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, Brasil (2010).

– Entrevista realizada no dia 2/09/2013



+

+

+

+

+

+



Você recupera partes de dispositivos para dar-lhes outras funções e institui um uso “incorreto” dessas ferramentas tecnológicas, na contramão da tecnologia de ponta e da exatidão da engenharia, e recobra também o aspecto irregular, incerto, lúdico, irônico e emergencial das gambiarras. Como é sua relação com essas maquinarias?

MILTON A relação de proximidade e de intimidade que tenho com as máquinas é difícil de entender, pois muitas pessoas não conseguem imaginar, por exemplo, o processo de transformar um simples parafuso em uma peça-chave dentro de uma estrutura. Acho interessante quando você fala em reprogramar, uma vez que minha reprogramação é no âmbito do hardware, da máquina, e não do software. Sinto necessidade de ter um maior controle sobre as coisas, o que implica um pouco mais de domínio técnico para que o que eu fabrique funcione do meu jeito. Visto que meu trabalho é uma construção, preciso ter conhecimento de todos os processos que estão ali engajados: como

MILTON MARQUES

179

+

+

+





aquele motor funciona, como um mecanismo pode movimentar uma peça etc. Ou seja, tenho que ter uma intimidade com toda a maquinaria que utilizo. Fala-se muito do momento de criação do artista, mas para mim esse momento é o de ajuntamento das coisas. Minhas primeiras máquinas funcionavam como ferramenta para poder gravar meus vídeos, não eram objetos de exposição. Em 2003, fiz uma máquina usando um timer de máquina de lavar e um mecanismo de máquina fotocopadora, sobre o qual uma câmera de vídeo era enroscada. Isso tudo era armado sobre um tripé para produzir um *time lapse* de vídeo a partir de um movimento panorâmico. O equipamento levava duas horas e meia para dar uma volta completa, era um trabalho quase artesanal. Normalmente, o *time lapse* é feito com a câmera parada, gravando. Todo esse processo era feito de forma analógica. Um dos vídeos que fiz com esse aparelho foi uma panorâmica, no meio do Eixão do Plano Piloto de Brasília. Desses primeiros trabalhos, surge uma vontade muito grande de estar inserido nesse tipo de problemática: trabalhar a máquina e pensar o vídeo.

Mais tarde, passei por uma experiência muito marcante na minha vida, que influenciou também meu trabalho como artista. Um dia, quando cheguei em casa, um bandido me rendeu com uma arma, roubou computadores e discos rígidos, e levou anos de registros de obras e trabalhos em vídeo. Além disso, ele roubou uma parte do registro da minha vida pessoal. Precisei criar uma forma de superar isso, o que resultou no trabalho da arma (*Sem título*, 2010) [p. 31]. Para realizar esse trabalho, passei por uma espécie de ritual. Não podia deixar passar o fato de ter sido rendido na minha própria casa com uma arma. Primeiramente, tentei identificar o bandido, mas quando vi que não daria em nada, decidi por outra forma de ação que me resolveria, espiritualmente, se conseguisse interferir não diretamente na vida daquela pessoa, porém no que ela acredita. Planejei, então, chegar próximo ao ambiente do crime e tirar uma arma de circulação. Para mim, tirar uma arma de circulação significaria estar tirando a arma das mãos daquela pessoa que me assaltou. Depois de três meses de



+

+

+

intensas investidas, tendo conhecido algumas pessoas desse meio, consegui comprar uma arma do mundo do crime. Destruí, tecnicamente, essa arma, ela deixou de funcionar como deveria, transformei-a numa obra. Essa mutação funcionou como um rito de passagem. Uma arma a menos pode não fazer tanta diferença na quantidade absurda de armas que circulam, no entanto, eu conecto essa questão ao objeto, e se esse objeto deixa de existir, ele vai fazer falta em algum lugar. O momento da compra foi uma das piores experiências da minha vida. Levaram-me de carro para um descampado. Éramos quatro no carro: dois homens desconhecidos e o contato que eu tinha feito. Estava convencido de que iriam me matar, mas o que eles queriam era provar que a arma funcionava. O trabalho que fiz também incorpora essa experiência, pois que tirei o cano da arma, substituí por um cano de vidro e imprimi uma descrição dos acontecimentos desse último dia de compra da arma. O revólver é como uma máquina de projeção, logo que o gatilho é puxado e volta a se soltar, o tambor gira e o próximo projétil é reposicionado. Esse procedimento é semelhante ao do cinema, a cada abertura do obturador, o fotograma é reposicionado, numa velocidade de 24 quadros por segundo para provocar a sensação de movimento. O mecanismo do revólver serviu, então, na minha obra para reposicionar o texto já que, a cada disparo, o cano de vidro girava e uma frase do texto aparecia numa pequena janela. O mecanismo que construí apertava e soltava o gatilho constantemente de forma automática.

+

+

+

Invenção e criação são duas modalidades que tradicionalmente são pensadas como algo separado, porém, na sua obra, de alguma maneira, você consegue juntar. Como funciona a junção entre eletrônica, mecânica e a poética conceitual no seu trabalho?

MILTON Essa junção pode ser muito complicada. Em um trabalho que ainda estou desenvolvendo, elaboro uma simulação em vídeo do monstro do lago Ness. Será um registro em tempo real, ou seja, uma máquina vai simular continuamente a imagem falsa do lago com

+

+

+





um monstro dentro dele. Trabalho a junção de aspectos que me interessam, uma vez que a obra fala de uma farsa, de uma vontade do ser humano de estar em contato com o desconhecido e de como, de repente, surge uma premissa desse desconhecido em uma suposta filmagem. A imagem será produzida por uma bacia com água ou areia e por uma câmera que se movimentará de forma brusca, justamente para propiciar uma naturalidade da imagem. Contudo, trata-se de uma simulação a um grau extremo, pelo fato de ser uma ideia de farsa em cima de uma farsa maior ainda. Para simular esse vídeo, tenho que construir uma máquina que implica criar movimentos e situações que façam você acreditar naquilo que está vendo. Trabalho, em geral, sobre o comportamental da matéria e há uma grande dificuldade nesse tipo de manipulação. O comportamento de dez litros de água é muito diferente do comportamento de um litro. A mesma intervenção física pode ser aplicada, mas visivelmente a água irá se manifestar de forma diferente. Descobri que, para sugerir uma quantidade muito grande de água num espaço pequeno, é mais fácil simular movimentando a areia. Essas dificuldades às vezes se resolvem e abrem novas amplitudes para o trabalho. Entretanto, é complicado, pois que 99% das vezes as coisas não se solucionam com os primeiros movimentos. Construo minhas obras num esquema “tentativa-e-erro”, em função de um desafio inicial. Além disso, nessa recuperação de objetos, trabalho, de certa forma, sobre uma espécie de roubo ou sabotagem. Sou muito relapso em registrar os trabalhos e em alguns casos termino retirando pedaços de uma obra que já existe, sucateio aquela obra para construir outra. É como se eu fizesse uma espécie de sabotagem do meu próprio trabalho. Visto que sem registro, e sendo desmontado, o trabalho não vai mais existir. A coleção de material acontece não só fora, mas também dentro do trabalho. Por fim, o erro é algo que aproveito muito no meu trabalho. Tenho uma tendência em não me especializar em nada em termos de tecnologia, de eletrônica ou de eletromecânica. Tento manter-me numa postura em que minha experiência intuitiva frente ao tecnológico é o que vai dar continuidade ao processo de elaboração de uma obra. Por mais de uma vez amigos



+

+

+

que eram técnicos em eletrônica ofereceram uma solução para uma obra minha mais viável do ponto de vista técnico, porém, como artista, achava que aquilo transformaria algo interessante em outra coisa absolutamente comum, igual a tudo o que nos cerca no campo da tecnologia. Desse modo, minha facilidade em encarar a situação de produção do erro é o que permite, para mim, ir um pouco mais adiante e ampliar a visão da tecnologia. Atualmente, o uso da tecnologia é abusivo, estamos totalmente dependentes do seu uso. A alta rotatividade dos dispositivos tecnológicos gera outro problema, logo, por exemplo, a câmera mini-DV, que era usada amplamente numa determinada época, foi substituída pelas câmeras com memória interna em HD, o que por si já revoluciona a maneira de fazer vídeos. Passei por toda essa revolução, pois comecei meu trabalho com o uso do vídeo e ainda o utilizo, como linha de condução para minhas obras.

Você começou trabalhando com vídeo no coletivo *Corpos informáticos*?

+

+

+

MILTON Sim, nessa época, na década de 90, trabalhávamos com super VHS. Meu trabalho na área específica da vídeo-arte durou até 2002, hoje eu já não acredito nesse tipo de trabalho. Meu fascínio no presente, em relação ao vídeo, está no trabalho em tempo real e não no tempo editado. Se a edição é necessária para proporcionar alguma experiência, acredito que o cinema seria mais adequado. Meus trabalhos atuais que utilizam vídeo são todos com câmera em tempo real. Eles apenas simulam um vídeo, mas a imagem é formada ali, naquele mesmo momento. No trabalho em que projeto uma imagem semelhante à lua (*Sem Título*, 2005/2011) [p. 74-75], não há nenhuma relação com o vídeo: trata-se de uma simulação, um simulacro criado pela conformação dos elementos dentro de um dispositivo. Entretanto, muitas pessoas estão convencidas de que aquilo é uma gravação e me perguntam como eu filmei essa lua. Elas, normalmente, não conseguem se desvencilhar de um formato de imagem projetado, viabilizado por outro tipo de equipamento. Isso para mim é o que é fascinante. A escolha da imagem também é essencial nesse processo,

+

+

+





porque, no caso desse trabalho, a lua em particular logo inspira uma poética especial. Hoje, em todos os meus trabalhos que possuem algum tipo de projeção, a câmera tem que estar ligada e a imagem deve estar sendo formada simultaneamente com a observação do espectador. Essa, talvez, seja uma das poucas coisas, na minha linha de pesquisa, pela qual ainda sinto uma atração real.

Realmente isso aparece em diversos trabalhos seus: a produção da imagem surge num fluxo de tempo contínuo, como em *Auto-reverso* (2007) [p. 56] Parece que, ao estilo de Nam June Paik, sua intenção é, em parte, revelar a construção das imagens por maquinarias e questionar, portanto, sua evidente relação com o real.

MILTON Tem muita ligação, sim. *Auto-reverso* é uma espécie de cirurgia que realizei dentro de um aparato. Retirei o visor de uma velha câmera de vídeo, alonguei os cabos e coloquei o visor na frente da própria lente. A obra cria um circuito interno, como se fosse um canal falso de TV. A câmera filma a ela mesma: o que vemos no monitor de TV ligado à saída da câmera é uma imagem gerada pela própria câmera. Incluí no mecanismo da obra um motor que produz um movimento de inclinação da câmera para criar mais variedades de efeitos. Ao trabalhar com os efeitos da própria câmera, é possível criar uma imagem completamente interna. Dessa forma, coloco o visor na frente da lente e construo uma espécie de espelho com uma possibilidade de reflexo muito diferente, que mostra uma imagem que nunca se estabiliza.

Outra questão que aparece em algumas obras, associada à ideia de tempo que acabamos de abordar, é a da experiência cinética da produção da imagem, ou seja, a criação mecânica da imagem em movimento.

MILTON Em outra obra, que também não tem título (*Sem título*, 2013) [p. 59], trabalho com a simulação de movimento. Uma haste segura a câmera de vídeo, enquanto um mecanismo de impressora faz um



+

+

+

frasco de vidro com areia girar na horizontal, iluminado por uma lanterna. Sobre a superfície do vidro, escrevi a frase “A última vez que ouvi tua voz”, que pode ser lida no reflexo na areia, dentro do vidro. Para captar a imagem do conteúdo do frasco, a câmera é posicionada de tal forma que cria uma espécie de linha do horizonte no fundo. Alguns objetos foram colocados em meio a areia, o que reforça, com o movimento giratório do frasco, a impressão de linha do horizonte. A ideia era produzir, com esse mecanismo, uma impressão de algo totalmente instável. Todas essas impressões são proporcionadas, então, pelo comportamento natural da areia ao escorregar dentro do frasco de vidro. Além disso, a frase contida no trabalho está escrita sobre o vidro de trás para frente, o que não facilita a leitura, mas mantém um grau de perturbação na imagem. Gosto de causar essa desordem, esse transtorno, e sair da questão da lógica. Essa provocação contida no trabalho é proporcionada pela possibilidade de criação e de manipulação de um ambiente, o que para mim é algo interessantíssimo. Posso remontar esse trabalho num contexto inteiramente diferenciado e modificá-lo apenas colocando outros objetos dentro da areia ou alterando a velocidade de rotação do frasco. Esse grau de intimidade com os elementos do trabalho permite ampliar o sentido da obra. Nesse trabalho, particularmente, o modo em que opero esses elementos é fruto de trabalhos anteriores. Percebo uma unidade entre meus trabalhos que não se resume à simples aparência da obra, porém ao modo de funcionamento.

+

+

+

Muitas obras suas também fazem uso de uma frase, bastante poética, como em *O esquecimento é destruir, não construir* (2011) [p. 60]. Como funciona o texto e como ele é escolhido?

MILTON A parte de texto para mim é essencial dentro das questões que meu trabalho apresenta. Durante a minha vida, a escrita sempre me acompanhou. Inserido na obra de arte, o texto assume outra postura: deixa de ser uma forma de linguagem e passa a ter uma importância ligada à plástica do trabalho, e forma uma unidade. Isto é, o

+

+

+





texto não é somente uma informação suplementar, mas, sim, substancial, ao funcionar junto com o trabalho, e propiciar uma expansão da amplitude poética contida no simples texto. Sou totalmente autodidata nas construções que elaboro, e o texto também está relacionado com minhas próprias experiências na construção da obra. Em *O esquecimento é destruir, não construir*, o texto escolhido teria que me dizer alguma coisa sobre o aparecimento e o desaparecimento, implícito no próprio mecanismo da obra. Deveria remeter à questão de que o tempo agora já não é mais o tempo agora, já é um tempo anterior, e assim por diante. Nesse trabalho, portanto, a relação com texto é algo essencial.

A obra, logo, é uma imagem direta do tempo que vai apagando a si mesmo, de algo que está em permanente construção e dissolução, que questiona até mesmo a ideia de progresso.

MILTON Para mim, a sensação da memória é alguma coisa vivenciada, não é tão abstrata como a maioria das pessoas fala. Essa sensação do tempo experimentado é algo extremamente sério para mim, já que evidencia o “estar vivo”. A presença do movimento no meu trabalho também diz respeito a isso. Independente de serem vídeos, algo precisa estar se movendo, como se estivesse vivo. A sensação de trabalho acabado, finalizado, com título, para mim, é muito complicado, pois a perspectiva que tenho é que tudo está em constante mutação. Percebo que muitos dos meus trabalhos têm a característica de uma música que não acaba, que some aos poucos num *fade out*. Quando era criança, sempre perguntava para onde essa música tinha ido.

Muitos dos seus trabalhos apresentam a questão do movimento circular. Além do *O esquecimento é destruir, não construir*, há o *Sem Título (Círculo azul)* (2011).

MILTON A obra do círculo azul é uma adaptação para a galeria de uma instalação que montei na 26^o Bienal de São Paulo. Ao entrar na sala,



+

+

+

completamente às escuras, a impressão que dava era que se tratava de uma sala com santos, e que as únicas coisas que haviam sobrado ali eram as auréolas, suspensas no alto da sala, girando em alta velocidade. Além do mais, era possível escutar o barulho dos motores funcionando. A sensação era não apenas estranha, inusitada, mas também deslumbrante. Havia pessoas que passavam horas lá dentro, outras que logo saíam, não conseguiam ficar muito tempo. Foi a única sala da Bienal que tiveram que pôr um segurança permanente, porque esse ambiente provocava euforia em certas pessoas e houveram momentos em que os casais passavam um pouco dos limites (risos). Em uma obra do Olafur Eliasson, tive sensação similar: era uma sala de neblina e as pessoas ali presentes, mesmo próximas, não podiam se ver, no entanto, era possível sentir a presença um do outro.

Penso que, muito mais do que uma simples nostalgia tecnológica, seu trabalho atua desmistificando o fetiche da tecnologia, Você acha que a reintrodução desse objeto no âmbito da arte contemporânea não poderia levar a um fator de estetização do precário ou uma segunda fetichização de algo que você está tentando romper?

+

+

+

MILTON Concordo inteiramente com você. Nas entrelinhas do meu trabalho, surge meu descrédito e falta de interesse pela tecnologia de ponta. Não que seja contra ela, muito pelo contrário, espero realmente que ela funcione, porém, na minha relação com o mundo, preciso ter mais de consciência do real. E o real, para mim, é material: é o que consigo ver, apalpar e estabelecer uma relação com meu corpo. Nessa escala de materialidade, a questão do fetiche surge, mas também é uma tendência do objeto artístico. Ademais, passei um momento desacreditado em relação ao meu trabalho. Cansei do formato típico da arte contemporânea: construir um objeto para ser visto numa exposição ou vendido por uma galeria. Comecei a ver esse formato insuficiente para o tipo de prática que estava buscando. Meus últimos trabalhos implicam a compra de uma arma ilegal na rua, bater um carro no prédio do Niemeyer, desse modo, é possível perceber que

+

+

+

MILTON MARQUES

187





estou apontando para outra coisa. Sinto-me, muitas vezes, dentro de um circuito que não tenho interesse, pois tenho interesse em arte e não no circuito. O limite do circuito de arte é perceptível, o mundo é muito maior que ele. Sempre penso que a vida equivale a descobertas, que interferem na forma de ver o mundo. Incorporar toda essa riqueza é uma obrigação da arte, a meu ver, a fim de proporcionar às pessoas uma experiência que extrapole esse mundo pequeno e hermético de intrigas, de um circuito demasiado centrado nele mesmo. Esse momento de frustração surgiu a começar de algumas experiências pessoais. Parei de fumar e nesse momento, adoeci, porque meu corpo se desequilibrou, se desregulou. Tive que buscar outro tipo de vida: incorporar um exercício físico, o ciclismo, e outra dieta alimentar. Isso me levou a repensar também o que faço como artista. Meu trabalho é marcado por um tom melancólico na própria produção, é muito solitário, exige uma paciência que só eu poderia ter. Faço três ou quatro trabalhos por ano, uma produção muito pequena para quem está no mercado de arte. Como não sou um especialista, sou intuitivo, quando consigo fazer funcionar alguma invenção, experimento um instante de deslumbramento.

Seu trabalho conhecido como *Brasília desgovernada* (2010) [p.191] realmente se difere em alguns aspectos dos anteriores. Ele escapa do espaço institucional e se funde com o espaço urbano de circulação, e torna-se, se é possível dizer assim, uma obra escultórica coletiva pela intervenção das pessoas. Como se relaciona essa proposta com outras propostas suas?

MILTON A única relação que esse trabalho estabelece com os anteriores é o fato de ele simular o funcionamento do motor de um carro. A Brasília, como o Fusca e outros carros da Volkswagen da década de 70, tem o motor na parte traseira. Essa localização facilitava a refrigeração do motor: o carro se autorrefrigera pela circulação do ar. É um carro com o qual é possível atravessar um deserto, pois ele não precisa de água. O carro Brasília, que estava colocado contra



+

+

+

um edifício do Niemeyer aqui na cidade, como se estivesse batido, tinha caixas de som instaladas na parte traseira, por meio das quais escutávamos o som do motor funcionando. Além disso, instalei também um grande motor, que vibrava fazendo tremer o carro no ritmo do funcionamento. As pessoas, então, chegavam perto do carro e tinham a nítida impressão de que ele estava funcionando, como se tivesse acabado de se chocar contra o edifício. Cheguei a montar essa obra também em São Paulo, no prédio do Instituto Tomie Ohtake, mas, para mim, o trabalho só existiu em um momento, aqui em Brasília, uma vez que era o aniversário da cidade de Brasília, o carro Brasília e o prédio do Niemeyer. Atualmente, há uma hipervalorização do Niemeyer, como se fosse a única forma de pensar a arquitetura. Não desgosto do que ele fez, porém acho que a arquitetura é algo mais amplo. Além do mais, falar mal de Niemeyer é como uma blasfêmia e penso que a crítica provoca uma autorreflexão que pode proporcionar, até mesmo, melhorias. Uma cidade planejada é fundamental repensá-la. Com apenas cinquenta anos, é evidente que essa cidade não deu certo, assim como nenhuma cidade planejada pode, de imediato, dar certo. As coisas precisam de um tempo de adaptação. O planejamento dela foi fantástico, contudo permite poucas adaptações. Brasília virou um caos, uma bagunça, péssimas administrações consecutivas destruíram o plano original. *Brasília desgovernada* fala disso; não é a discussão em si, mas um início para se discutir a questão. Quando o carro bate, é o momento de percepção do descontrole, de que algo errado aconteceu. E esse acidente é recente, pois que cinquenta anos para uma cidade não é nada.

+

+

+

Você relaciona esse trabalho a um sentimento de decepção e frustração com um modelo utópico de cidade. Você acha que um caráter “distópico”, ou seja, essa sensação de que algo não se cumpriu e que devemos tomar consciência da atual condição dos fatos, se manifesta também em outras obras suas, que implicam a reelaboração de velhos dispositivos tecnológicos?

+

+

+





MILTON MARQUES

MILTON Acredito que sim. Quando falamos anteriormente sobre uma melancolia que paira sobre meu trabalho, percebo que ela vem igualmente dessa constatação. De certa forma, não acredito muito na tecnologia, porque prefiro experimentar as coisas diretamente. Além disso, estive, numa época, muito fascinado pelo fato da minha própria existência: sou brasiliense, meu pai é do Rio de Janeiro e minha mãe é da Paraíba. Cada um deles veio de um extremo do país, eles só se encontraram por conta de um projeto de cidade. Por isso, sinto-me preso à história de Brasília, essa é minha referência de cidade. Resultou para mim um pouco assustador ver outros projetos elaborados para a construção de Brasília, pois que a sensação que dá é que só agora podemos ver as consequências das escolhas feitas no passado. Entretanto, esse desacreditar não é alguma coisa inteiramente negativa, trata-se bem mais de aceitar isso como um elemento dentro da construção de uma história, que é também a minha história. Meu trabalho está muito vinculado as minhas experiências e história pessoal, por isso também a dificuldade em encontrar formas de comercialização para o que faço. Quando você fala sobre um padrão “distópico”, concordo totalmente. Vejo, no estado de estar desacreditado, uma correlação com minha própria essência. Talvez a tecnologia seja uma metáfora suficientemente manipulável que possibilitaria falar sobre essa sensação intrínseca em mim, que permeia todas as minhas obras.



[] Milton Marques
Bater um VW Brasília
no prédio do CCBB,
desenhado por
Oscar Niemeyer,
2010. VW Brasília
batida. Dimensão
variável. Performance
realizada no Centro
Cultural Banco do
Brasil, Rio de Janeiro

PAULO NENFLIDIO

Formado em Artes Plásticas pela ECA – USP e em eletrônica pela ETE Lauro Gomes (São Paulo). Som, eletrônica, movimento, construção, invenção, aleatoriedade, física, controle, automação e gambiarra estão presentes em suas obras, que abarcam esculturas, instalações, objetos, instrumentos e desenhos. Seus trabalhos se parecem com bichos, instrumentos musicais ou com máquinas de ficção científica. Em 2003, participou da residência artística Bolsa Pampulha em Belo Horizonte tendo realizado a obra Música dos Ventos. Recebeu em 2005 o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia por trabalho realizado. Em 2009, realizou residência artística no ASU Art Museum no Arizona tendo produzido uma individual durante o período de residência. Participou da 7ª Bienal de Artes Visuais do Mercosul e da mostra Paralela 2010. Recebeu em 2011 o Prêmio CNI SESI Marcantonio Vilaça Artes Plásticas.

– Entrevista realizada no dia 20/08/2013.



+

+

+

+

+

+



Como é o processo produtivo de suas obras, quanto ao planejamento e execução? O imprevisto e o acaso também fazem parte nesse processo?

PAULO Ultimamente, tenho usado muito um processo que poderia ser definido como um jogo de quebra-cabeças, em que planejo a obra com materiais industrializados que já existem no mercado. Muitas vezes é só comprar o material e encaixar as peças. Por exemplo, no *Monjolofo* (2010) [p. 203], cheguei muito perto de criar uma obra inteira somente a partir desse processo, porque a maioria das peças que uso já tem as medidas industrializadas em polegadas ou milímetros. Em outra obra, *Horizonte Eólico* (2012), foi possível planejá-la inteiramente num programa de edição de imagem em 3D, e o programa forneceu uma lista de tudo o que eu precisava: quantos metros de tubos em PVC, quantas conexões de cotovelo 90°, quantas peças de 45°. Então foi só comprar e montar. Esse é um tipo de processo que acho que se parece muito com um jogo de quebra-cabeças. Além disso, é um processo que desenvolvi

PAULO NENFLIDIO

193

+

+

+





para agilizar a execução devido a uma certa urgência dos prazos de exposições e de feiras. Quando tenho mais tempo disponível para a construção de uma obra, gosto, também, de explorar outro processo: pegar o material bruto, a madeira, por exemplo, trabalhá-la, e criar as peças para uma finalidade específica dentro da obra. Às vezes combino, ainda, esses dois processos: monto não só um quebra-cabeças de peças já produzidas, mas também construo algumas coisas que se encaixam nesse quebra-cabeças. Da mesma forma, acredito que todas as obras que faço são protótipos. Naquele momento, acho que elas nunca estão finalizadas, são sempre um estudo para uma próxima obra. Difícilmente, construo uma obra como *Horizonte Eólico*, totalmente projetada, sem uma possibilidade de improvisar durante o processo. Algumas vezes, acontece até a inversão de certa ordem de trabalho. Tenho uma obra em processo, chamada *Speaker*, na qual a parte de eletrônica, que, normalmente, faço no começo, deixei para fazer no final, por uma questão de tempo. Nessa ocasião, terei que construir e ver depois se dá certo.

É interessante esta ideia de protótipo, pois a obra não finalizada funciona como uma linha de pesquisa, de experimentação, que se conecta com a próxima obra.

PAULO Sim. Existem artistas que têm um processo de produção de várias obras ao mesmo tempo. E às vezes até engavetam uma obra para retomá-la depois de alguns anos. O meu processo é de uma obra de cada vez: enquanto não termino a que eu estou fazendo hoje, não passo para a próxima. É, igualmente, uma forma de conseguir concentrar todo o meu esforço em uma ideia específica.

Uma das primeiras coisas que se evidenciam no seu trabalho é o vínculo que você estabelece entre criação (artística) e invenção (científica). Como você pensa a relação entre essas duas esferas?

PAULO Eu me formei em uma escola técnica de eletrônica. Sobre a questão da invenção, creio que é da minha natureza, desde criança



+

+

+

gostava de inventar coisas novas. Do mesmo modo, sempre gostei das artes plásticas e da música. Acabei reunindo esses campos que, continuamente, me atraíram. O que faço hoje é tentar buscar um equilíbrio nesses campos, para que não fique nem parecendo uma obra dentro de uma feira de ciências, nem totalmente dentro da arte tradicional, nem da música. A física, assim como a eletrônica, sempre foi um campo que me interessou muito, por causa de certas questões, como o eletromagnetismo. Sabemos, teoricamente, dentro do eletromagnetismo, que uma corrente ao passar por uma bobina, gera um campo magnético temporário. Conseguimos perceber que essa bobina atrai o metal, contudo não vemos aquela força. Essas coisas que são invisíveis na física, mas que conhecemos teoricamente, me interessam muito pelo caráter quase mágico desses fenômenos. A célula solar e as ondas de rádio são outros exemplos de coisas que me chamam muito a atenção e que já usei nas minhas obras. O eletromagnetismo foi usado em várias obras: o *Retrocordio* (2008), por exemplo, funciona com duas bobinas, sendo que uma capta pequenas vibrações da corda, envia a um circuito amplificador que, por sua vez, envia o estímulo elétrico para uma solenoide, que é uma bobina que gera um campo eletromagnético, que faz a corda vibrar. É um circuito que se retroalimenta. Construí, também, uma máquina para enrolar bobinas, que possui um contador de giros para criar bobinas com precisão.

+

+

+

É muito interessante o vínculo que você faz entre experiência científica e magia, relacionado ao que atua fisicamente mas, para nossa percepção, é invisível.

PAULO As células solares, fotovoltaicas, por exemplo, que convertem em energia elétrica a luz do sol, é outra coisa que funciona de forma imperceptível para nós, mas que sabemos da sua atuação. Tudo isso acho muito mágico, e gosto de usar esses elementos mágicos da física nos meus trabalhos. Além disso, acho que meu trabalho tem mais a ver com a física do som do que com questões da música. Em *Teclado Sísmico* (2008), por exemplo, me interessa muito mais o som como matéria do que produ-

+

+

+





zir algo harmônico. A obra é então um elemento percussivo, em que é possível sentir o som não só no ouvido, mas no corpo: o som torna-se tátil. No *Bicórdio infinito* (2010) construí uma estrutura em madeira que incorporava cordas, bobinas eletromagnéticas e circuito eletrônico, capaz de produzir todas as possibilidades de vibração da corda, que são os harmônicos pares, ímpares e os superiores e inferiores. Ao deslocar as solenoides através dos trilhos e mexendo na chave do circuito, é possível fazer a corda vibrar no fundamental, quando ela vibra em toda a sua extensão; ao dividi-la em dois, ela produz o segundo harmônico; dividindo-a em três, produz o terceiro; e assim por diante, até o nono harmônico, quando o som já é bem agudo. As cordas estão em constante vibração mediante um sistema de retroalimentação magnética.

Muitos de seus trabalhos são objetos dessas experimentações da física, combinando, também, com a sonoridade e com a elaboração visual e estética. Podemos citar obras como *ContraBaixo Eletromagnético* (2008), *Decabráquido Radiofônico* (2006), *Monjolofofone* (2010), *Música dos Ventos* (2003) [p. 90], entre outras. Como se relacionam as experiências sonora, física e visual?

PAULO Eu procuro criar obras em que o acaso e o aleatório consigam criar o som em tempo real: que ele aconteça naquele momento e nunca mais. Como se cada obra fosse um improvisador de música contemporânea. O improvisador tem suas cartas na manga, mas ele deve enfrentar uma limitação do instrumento, por mais recursos que possa tirar dele. De qualquer modo, a combinação desses elementos é imprevisível. Cada escultura que faço tenta trabalhar da mesma forma: pesquisei maneiras de criar um som caótico e mesmo se existirem alguns parâmetros, é indeterminado o que irá acontecer. Em *Música dos Ventos* (2003), me interessava a questão do vento como gerador da aleatoriedade. Contudo, havia um problema: as notas eram sempre as mesmas. A melodia estava dentro de uma gama de notas, que eram as cordas que eram percutidas. Em 2009, fiz o *Gotejador*, e consegui, por meio da resistência elétrica da gota d'água, produzir notas totalmente aleatórias, microtonais. Construí uma estrutura parecida com



+

+

+

uma pequena caixa d'água, da qual desciam quatro torneiras que, ao fazer gotejar água num sensor de resistência elétrica, diversas notas eram geradas. Nunca soava da mesma forma, mas, ainda, havia um problema: o timbre. Nas minhas obras, posso trabalhar tanto com o som acústico quanto com o eletrônico, às vezes misturando os dois, e cada obra vai ter uma natureza específica. Entretanto, o resultado busca sempre refletir um caos, no qual a escultura toca cada vez algo diferente, sem nunca se repetir, como se fosse uma escultura viva, com vontade própria. Tenho muito interesse pela história da música mecânica: as caixas de música, os autômatos. Ainda que esses autômatos tivessem uma sequência grande de eventos, eles seriam previsíveis. Com a eletrônica, unida a outros meios, é possível chegar a uma aleatoriedade, ao caos. Além disso, as caixas de música normalmente reproduzem um estilo musical tradicional. Eu me interessou em criar caixas de música contemporânea, que incorporem pesquisas atuais relacionadas à sonoridade, e, assim, juntar-se a uma preocupação escultórica. Quando idealizo e planejo uma obra, já estou pensando em todos os aspectos: parte visual, sonora, o conceito e a solução eletrônica.

PAULO NENFLIDIO

+

+

+

Essa questão é interessante porque vincula-se com outra, que é a participação e interação do espectador com a obra. Existem obras que tem um lado automático, ou autômato, e outras obras que necessitam de uma manipulação do espectador para que comecem a soar.

PAULO Depende da natureza de cada trabalho, sempre tento que isso surja de forma natural. Às vezes, por exemplo, em *Música dos Ventos*, não existia motivo para que a obra fosse ativada pela vontade de um público, porque é o próprio vento que a ativa. Entretanto, em outras obras existia essa necessidade de fato, como no *Monjolofo*, em que a energia que move a obra é a energia do público, que aciona a bomba hidráulica e gera uma energia potencial que se converte em energia cinética. *Mosca* (2009) é um objeto que construí usando um theremim, que foi o primeiro instrumento considerado eletrônico. Na obra, ao aproximar a mão de uma das antenas, é possível controlar a frequência do som; com a outra antena controla-se a amplitude. É uma sonori-

197

+

+

+





dade muito usada nos filmes de terror e ficção científica antigos. *Teia* (2008) usa um sensor de proximidade que se parece com o theremim, mas a natureza de funcionamento físico é outro: a proximidade é detectada por ultrassom. O theremim usado na *Mosca* é indutivo, como se nosso corpo também fizesse parte do instrumento, pois que é a distância entre a antena e o corpo o que determina a frequência e o volume sonoro. No caso da *Teia*, seria só uma questão de aproximação, de distância. O corpo já não modula esse som, qualquer outro objeto se aproximando faria que a obra reagisse do mesmo jeito.

Algumas obras, como *Cramunhãozinho* (2006), mostram uma caracterização do aparato tecnológico como algo que, sem controle humano, se move sozinho. Outras obras, como *Totem* (2007) [p. 37] e *Oráculo* (2007), apresentam um anacronismo entre um passado arcaico e o presente cibertecnológico, construindo uma espécie de mitologia *cyberpunk*. Há, nessas obras, algum pensamento crítico em relação à tecnologia e à maneira como ela é utilizada?

PAULO Essas obras que você citou foram realizadas mais ou menos num mesmo período, de 2006 a 2009, em que realmente utilizava muita sucata. Era como se aquelas obras pudessem preservar peças e aparelhos característicos de uma época. *Totem* é o que mais se assemelha a um “museu” de sucata: incorpora desde um motor de enceradeira da década de 70, que era da minha mãe, até leitores de CD. Trata-se de uma espécie de museu tecnológico. Em *Cramunhaozinho*, usei drivers de CD de computador que quase ninguém mais usa, e mostra, de certa forma, como tudo isso se torna obsoleto muito rápido. Hoje em dia é comum as pessoas perderem arquivos armazenados em discos rígidos, que até então eram vistos como um dispositivo seguro. Todos agora, por segurança, colocam seus arquivos em drivers virtuais. Temos, portanto, a impressão de que os meios antigos conseguiam conservar melhor a informação do que as novas tecnologias. Penso, porém, que talvez o foco atual da tecnologia não seja a preservação do conhecimento, talvez seja a produção contínua de conhecimento, homogêneo



+

+

+

e horizontal. Hoje todo mundo produz, consome e troca conhecimento com ajuda da internet. Acho que produzi essas obras como uma forma de busca associada a uma preocupação que tinha em um determinado período. O *Realejo Heavy Metal* (2006), por exemplo, era uma brincadeira com a história da gravação e armazenamento de áudio, que começa com o fonógrafo de Thomas Edison, passa depois pelo vinil, pela gravação magnética em tape deck, pela gravação em CD, e chega, finalmente, aos arquivos MP3. O que fiz no *Realejo Heavy Metal* foi pegar um banco de arquivos de MP3 de dez horas de músicas de heavy metal, e introduzir esses arquivos num sistema mecânico em que era possível acionar com uma manivela. A ideia era provocar uma espécie de nó na história da mídia da gravação de áudio e converter o MP3 em realejo.

Esses trabalhos, então, não estão relacionados com uma nostalgia tecnológica, mas, sim, com uma intenção de estabelecer relações entre os dispositivos.

+

+

+

PAULO Sim, contudo esse tipo de problemática está relacionado com uma época específica do meu trabalho e sinto-me satisfeito com essa parte. O meu foco, hoje, é tentar criar composições sonoras mais elaboradas nas obras. Há dois anos atrás, deixei de mexer apenas com a eletrônica analógica, para começar a compor com ajuda da programação digital. Dentro das possibilidades oferecidas pela programação não apenas dá para criar aleatoriedades, mas também controlar quanto queiro de aleatoriedade, quanto de silêncio, tudo isso somente realizando mudanças no código. Dessa forma, consigo terminar a escultura, e se algo não ficou do jeito que tinha planejado, mudo o código até chegar ao tipo de composição sonora que pretendo. *Vírus* (2011) [p. 90] foi a primeira obra que construí utilizando a programação. Trata-se de uma máquina que produz música automática e aleatória. Em *Bicórdio infinito* (2010) é possível fazer vibrar as fundamentais, os harmônicos superiores e inferiores, os pares e os ímpares, mas é necessário mover os carrinhos manualmente. O parente automático do *Bicórdio infinito* é o *Vírus*: ele faz o mesmo que o *Bicórdio Infinito*, só que de forma automática.

+

+

+





Para isso é necessário uma programação. Como foi a primeira obra que fiz com programação, o nome “vírus” tem a ver não só com a forma, mas também com a ideia de que esse código poderia ser alterado em qualquer momento. Para isso, a obra possui uma porta USB em que posso inserir o código reprogramado, melhorado, como se a obra fosse mutante. Penso, ainda, que muitas vezes é importante um momento de silêncio dentro da obra e vejo que algumas das minhas obras mais antigas isso era mais difícil. Havia, portanto, menos controle e menos composição, eram obras mais caóticas. Hoje, penso que é interessante manter um certo caos, mas controlado. Com esse caos trabalhado, o resultado final é mais curioso de se ouvir, menos irritante. *White Noise* (2013) [p. 91] é uma obra na qual a composição é baseada no ruído branco, um ruído que possui todas as frequências com a mesma intensidade ao longo do espectro. É um som que muitas vezes é usado para a geração de números aleatórios. A obra é uma maleta que produz um som bem percussivo e aleatório a partir do ruído branco. O ruído branco é gerado eletronicamente, entra no processador Arduino⁵⁴, que busca nesse ruído a fonte de geração dos números randômicos que vão guiar a percussão de elementos incluídos na maleta, e forma uma composição sonora bem caótica. Depois que terminei de construir essa obra, reelaborei o código umas três ou quatro vezes: implantava um código, voltava no dia seguinte, ouvia de novo, percebia o que estava de mais e modificava o código.

Há, no seu trabalho, uma forte conjugação entre código de programação e o próprio material: materialidade dos elementos em si, como a madeira, a correia e o tubo de PVC, utilizados por você, determina uma parte do resultado sonoro. Ao mesmo tempo, uma programação digital colabora com outra parte da sonoridade. Seria a relação entre hardware e software, numa elaboração conjunta para a produção de uma sonoridade e combinaria, também, o analógico e o digital.

54. Arduino é um microcontrolador de fácil utilização que torna o uso de eletrônicos em projetos artísticos ou multidisciplinares mais acessível. É composto por uma placa de hardware e um software que utiliza linguagem de programação padrão.



+

+

+

PAULO Sim, se tivesse feito toda a obra com eletrônica analógica e não gostasse do resultado final, para realizar algum tipo de alteração, teria que mudar os componentes do circuito. Teria que mudar o valor da resistência ou do capacitor. Foi o que ocorreu no *Gotejador* (2009). Quando terminei a obra e a sonoridade não ficou exatamente com a frequência que eu queria, tive que mudar alguns componentes. Já a programação com microcontrolador, posso terminar o circuito e realizar mudanças, posteriormente, no código, sem precisar mudar componentes. A primeira etapa de elaboração é o hardware, depois não é mais necessário mexer com ele. Com a mudança do código do software logo é possível mudar a composição.

Algumas obras, como *Y.E.S. (Yellow Electronic System – 2012)* [p. 64], *Gafanhoto* (2011), *Cigarra Solar* (2009), *Aranha nº 4* (2008), entre outras, são espécies de animais eletromecânicos, autômatos. Como surge esse bestiário de criaturas cibernéticas e cinéticas?

PAULO NENFLIDIO

+

+

+

PAULO Os seres vivos sempre foram uma fonte de inspiração para mim porque acho admirável a tecnologia de funcionamento da vida. Estamos muito longe de chegar a uma tecnologia tão avançada quanto a da própria natureza. Foi algo que sempre me interessou: o movimento das aranhas, desses insetos todos. Sentia-me atraído, também, pela pesquisa da física mecânica. Contudo havia uma questão: o problema em utilizar a mecânica em uma obra é o desgaste das peças, o que não ocorre na eletrônica. Tive muitos problemas com a manutenção dessas obras, nesse caso, hoje, pesquiso o movimento criado por campo eletromagnético, por exemplo, que não produz desgaste.

Suas obras enfatizam desvios de funções de elementos previamente construídos que poderiam ser associados com a prática de uma gambiarra. Como você vê essa questão?

PAULO Muitas vezes meu trabalho é associado com a gambiarra, porém o que chamo de gambiarra está mais ligado com o improvisado do que com

201

+

+

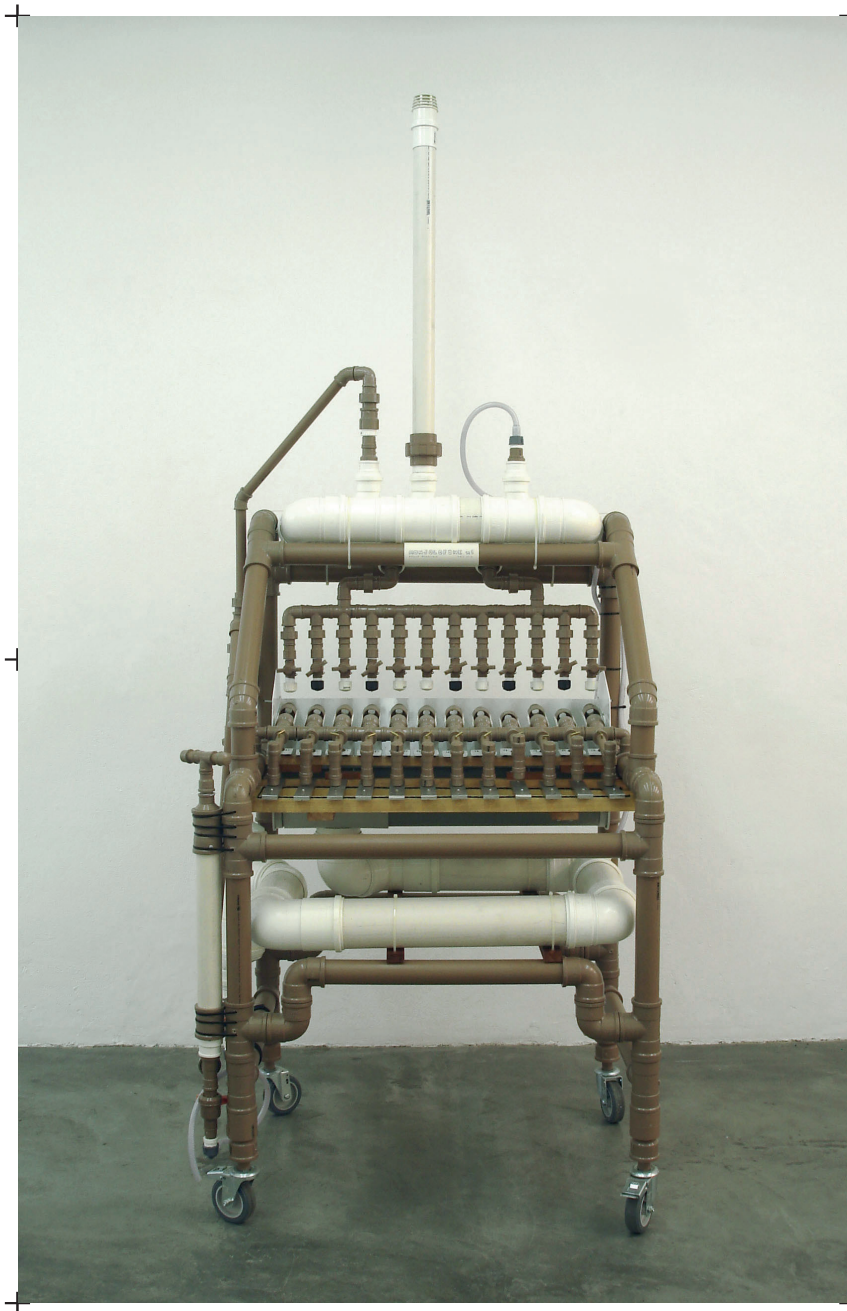
+





a coisa mal feita, com a precariedade. A natureza da gambiarra está relacionada com o fato de ter um elemento disponível e com ele criar algo novo. No meu caso, o conhecimento que tenho a respeito de alguns elementos permite que possa adquiri-los, para transformá-los para outra finalidade, e substituir algo que não está ao meu alcance. Independente de ser gambiarra ou ser improviso, em ambos os processos é necessário o conhecimento para poder converter aquilo que foi projetado com uma determinada finalidade. Por exemplo, uso tubos e encanamentos de PVC, que são projetados para a condução de água, para conduzir o som ou para servir de estrutura da escultura. Realizei, em 2009, uma exposição que chamei *Gambiarras*, no Arizona State University Museum (EUA). Tinha apenas seis semanas para a produção de uma grande exposição individual e, por causa disso, trabalhei usando a ideia dessa gambiarra vinda do improviso, buscando elementos prontos e usá-los em outros contextos. Associo essa prática com a ideia do *ready made*: busco materiais prontos, mas que eu considere interessantes esteticamente, e monto essas partes para construir uma obra. Lá, construí o *Monocórdio Infinito n2* usando tubos de PVC para a estrutura da obra. Para fazer a parte de eletrônica, não tinha os meios necessários e então, uma vez mais, tive que trabalhar com o improviso. Precisava de captador, solenoide e amplificador⁵⁵, que, normalmente, consigo fabricar no meu atelier. Naquele momento, comprei e desmontei um amplificador. Comprei, ainda, um contra baixo elétrico, que desmontei para aproveitar as cordas e o captador. A solenoide que me faltava, encontrei em um ventiladorzinho de escritório, desses de bancada. Essa obra, construída a partir do improviso de materiais, funcionou muito bem. Expus também no Arizona a obra *Escorpião* (2009), construída com sucatas eletrônicas que solicitei ao próprio público trazer. Era uma espécie de teclado de ruídos. Nesses trabalhos, usei a prática da gambiarra, contudo acho que a palavra mais adequada seria o improviso com materiais.

55. Solenoide é uma bobina eletromagnética, que transforma a corrente elétrica em magnética. O captador também é uma bobina, porém ele tem a função contrária de transformar a corrente magnética em elétrica.



PAULO NENFLIDIO

[4] Paulo
Nenflidio
Monjolofo,
2010. Tubos e
conexões de
PVC, mangueiras,
alumínio, água.
220 x 120 x 60 cm

203



VANESSA DE MICHELIS

Investigadora sonora nascida em Belo Horizonte, residente em São Paulo. Pesquisa construção de instrumentos e instalações analógicas e digitais, gravações de campo e objetos em estúdio, criação-manipulação de *samples* e ecologia sonora. Em 2008, foi cofundadora do laboratório sonoro e netlabel Azucrína Records por meio do qual realiza eventos, shows, atividades e publicações com outros selos e artistas. Realizou em diversos projetos experimentais de computação musical e ecologia sonora como o *Phonosíntese*, selecionado para *Sound and Music Computing Conference* (Portugal) e *Marginalia + Lab* (Brasil). Em 2009, participou de residências artísticas como o Mamori Sound Lab na Amazônia gravando sons e dinâmicas da floresta, e também do projeto de pesquisa *Ecosonus – Sustainable Sound Art*, que visitou nove ilhas do Caribe para investigar sonoridades subaquáticas. Em 2010, realizou a instalação *Devorandina*, um mapeador/gravador de ondas sonoras e eletromagnéticas, comissionada pelo festival Arte.mov no MAM de Salvador.

– Entrevista realizada no dia 22/08/2013



+

+

+

VANESSA DE MICHELIS

+

+

+

Acho interessante o vínculo presente no seu trabalho entre as experimentações sonoras e tecnológicas e certo ativismo. Você pode falar um pouco mais sobre o processo do seu trabalho?

VANESSA Eu nunca me considerei artista. No entanto, por alguns trabalhos e locais em que atuo, as pessoas acabam me chamando de artista. Você apresenta um trabalho e ele é chamado de instalação ou obra, uma vez que, por falta do que chamar, tudo é jogado no caldeirão da arte. Se fosse para ser chamada de alguma coisa, eu diria que sou mais musicista e não artista. Mesmo porque quanto mais me envolvo com ativismo, por exemplo, menos me sinto conectada com o mundo da arte. Comecei a me afastar da arte e me envolver mais com o ativismo nos últimos quatro anos. O meu trabalho “ganha-pão” é dar oficinas, especialmente de trilha sonora, ou para a confecção de instrumentos eletrônicos, que chamamos de instrumentos eletrônicos artesanais, de garagem ou “faça você mesmo”. Eu tenho, em con-

205

+

+

+





junto com o músico/artista Manuel Andrade e outros colaboradores, um selo de música eletrônica experimental, o Azucrina Records, cujo foco é tanto em pessoas que fazem suas próprias músicas, sobretudo a partir da programação de circuitos eletrônicos, softwares livres, construção de pedais, quanto em práticas experimentais de criação, como a improvisação, performance etc.

A construção desses instrumentos durante as oficinas é feita, então, tendo em vista a manipulação pela própria pessoa que os criou, e não dirigida a elaborar um objeto artístico para ser exposto?

VANESSA Exato. Em algumas oficinas, exploramos mais o suporte eletrônico e as pessoas trazem objetos em desuso, do cotidiano, para “aninhar” esses circuitos. Isso às vezes faz com que o objeto ganhe um valor que vai além do instrumento, um valor estético. Nesse momento, essa característica de explorar a fisicalidade do instrumento (além da sonoridade) acaba levando-o para um lugar de objeto artístico dentro de contextos como, por exemplo, o da arte e tecnologia. Em algumas oficinas, o foco acaba sendo a eletrônica em si e a construção de algum tipo de dispositivo ou aparelho, e não a sonoridade. Algumas vezes me chamam para dar oficinas por causa da minha investigação em eletrônica e acabo embarcando em um contexto de arte e tecnologia ou hardwares e softwares livres, porém, definitivamente, esse não é meu *metier*; pois que a eletrônica é apenas mais uma das ferramentas e linguagens que faço uso, entre várias outras, para criação sonoro-musical. De forma distinta, as oficinas do Azucrina Records que me interessam mais são aquelas que têm o foco, predominantemente, na componente sonora. Construímos o objeto e a interface, mas o resultado final é sempre um tipo de instrumento ou, em alguns casos, de instalação sonora. Esse direcionamento específico ocorre nas oficinas com a introdução de partes expositivas sobre história do experimentalismo musical, arte sonora, *noise*, além de sessões de escuta com repertório selecionado. Ademais, no fim das oficinas, testamos as possibilidades do novo instrumento, fazemos improvisações



+

+

+

e *jams* com outros instrumentos, pedais e efeitos levados pelos participantes. Em algumas oficinas, como na realizada recentemente no Sesc Consolação, chamada “Paisagem sonora/ Organismo eletrônico”, o resultado final era um instrumento, que, ao invés de ser fechado numa caixinha ou algo assim, optamos por deixá-lo todo aberto, como se fosse algum fungo, planta ou mofo que subia pelas paredes da sala de exposição e respondia sonoramente a estímulos por meio das partes sensíveis do circuito.

Como se fosse um instrumento-instalação, relacionando-se com o espaço de alguma maneira?

VANESSA Exatamente. Contudo, o foco já não estava tanto nas qualidades sonoras desse instrumento, mas, sim, na ativação do som quando o visitante passava frente ao objeto. Havia uma parte da instalação que funcionava como um tapete que, ao ser pisado, emitia uma série de sons. Outro objeto era suspenso na parede e funcionava com uma caneta laser hackeada: quando o raio era interrompido pela passagem de algum visitante, seu som pulsante tinha o ritmo acelerado até tornar-se, com a proximidade, um tom constante de alerta. A forma como esse trabalho era colocado no espaço e ativado por meio da interação era mais importante do que o som em si. As pessoas que frequentam minhas oficinas estão interessadas em explorar circuitos sonoros de diversas maneiras, até mesmo, numa proposta de instalação e isso, de modo geral, me deixa feliz e permite certa flexibilidade de abordagens.

Na linha de trabalhos sonoros que utilizam o som como suporte ou como um meio para outros fins que não especificamente a escuta, posso citar um trabalho comissionado pelo festival Arte.mov em 2010. Realizei junto com Bruno Vianna um projeto chamado *Devorondina* [p. 78], no qual construímos uma série de dispositivos e circuitos para fazer um rastreamento de diferentes tipos de onda que iam desde as ondas sonoras até as eletromagnéticas. Nessa

VANESSA DE MICHELIS

207

+

+

+





época, estava muito interessada em questões físicas e políticas de como o espaço aéreo era ocupado pelo som e pelas ondas radiofônicas que nele transitavam. O festival era no Museu de Arte Moderna, em Salvador, e deveríamos usar como temática os carrinhos de vendedor ambulante, muito característicos daquela cidade. Decidimos construir um carrinho/plataforma móvel com um equipamento para “ouvir”, analisar e mapear, em tempo real, diferentes tipos de ondas no espaço, ou seja, saber a que estamos sujeitos quando parados(as) num determinado lugar. Diferentes camadas de frequências abrigam e transportam, de maneira sobreposta, diferentes tipos de onda. As ondas sonoras eram mapeadas com base em *triggers*⁵⁶ gerados por níveis altos de ruído. Em outra escala de frequências, eram recebidas ondas radiofônicas; já em outro nível estão as ondas de rádio, de televisão e de comunicação de uma maneira geral; e, num nível mais alto que alcança a faixa dos giga-hertz, eram medidas as ondas eletromagnéticas de telefones celulares e wi-fi da internet. A captação era realizada por um microfone convencional, um scanner de ondas de rádio e um sensor de ondas eletromagnéticas. Um software transformava esses dados num mapeamento visual em tempo real. Incorporamos também uma impressora para que o público, na hora que quisesse, pudesse imprimir o mapa. A impressão continha, além do mapa, a data e o local, como se fosse um cartão postal do estado das ondas no espaço ao redor da pessoa naquele instante. O carrinho possuía igualmente fones de ouvido com os quais era possível ouvir as ondas transpostas para o espectro audível.

Quer dizer, seria tornar visível algo no qual estamos imersos, mas não percebemos, como esses três níveis de onda. E como vocês desenvolveram a interface visual?

56. *Trigger* é um recurso de programação executado sempre que ocorra um evento especificado previamente.



+

+

+

VANESSA As linhas vermelhas representam o som, as verdes as ondas de radio e as pretas os campos eletromagnéticos. Essa visualização em tempo real foi elaborada conjuntamente com outro colaborador, o Felipe Turchetti, baseada nas propriedades físicas de cada tipo de onda e nas nossas impressões e sensações ao ouvir essas ondas. O nome da obra está relacionado com o mito grego de Tridão, um senhor que talhava as melhores embarcações da antiguidade. Ele não possuía corpo, apenas ouvidos. Seus ouvidos eram tão poderosos que devoravam ondas, ventos e monstros do mar. Para Tridão, os barcos deveriam ser moldados através do conhecimento do mar, como que talhados pelas suas próprias ondas. Essa é a historia.

Em muitos dos seus trabalhos você pesquisa a relação do cotidiano do som em ambientes urbanos. Como isso traduz sua experiência com a cidade e o ambiente tecno-industrial?

VANESSA DE MICHELIS

+

VANESSA *Contracidade* [p. 43] foi o primeiro trabalho que eu fiz investigando sons do cotidiano, por volta de 2008. Esse nome é a contração de uma frase que usávamos muito: na contramão da velocidade. Essa lógica de investigação motivou, por vários anos, os trabalhos realizados no Azucrina Records como temática e argumento para performances, vídeos e hackeamento de instrumentos. Estávamos exercitando nossa escuta para perceber sons que acostumávamos ignorar, gravávamos esses sons e incorporávamos em nossa instrumentação objetos que não foram feitos para soar, como arames, facas, sucata e qualquer coisa que chamasse atenção do ouvido. Além da investigação de objetos sonoros escondidos no cotidiano, buscávamos a potencialidade de usos não convencionais ou pré-determinados de dispositivos eletrônicos ou instrumentos, e fazíamos modificações em agulhas de toca disco, loops com discos quebrados ou colagem em fitas.

Em 2009, como uma expansão dessa pesquisa, realizei o *Phonosíntese* [p. 83-84]. Eu estava fazendo uma residência da *Sound and Music Computer Conference*, que acontecia em 2009, em Porto (Portugal),

209

+

+

+





com um projeto que era um protótipo de detector de poluição sonora D.I.Y⁵⁷. Nessa conferência, por meio do contato com pesquisas sobre ecologia acústica, arte sonora e computação aplicada à música, o que era apenas um detector de níveis altos de ruído se expandiu para o desenvolvimento de um software, de uma performance e de uma instalação chamados de *Phonosíntese*. Queria que esse trabalho fosse um organismo que reagisse e não somente um sensor de poluição sonora. Um microfone captaria os sons, e quando ele detectasse níveis altos de ruído, ativaría um software sintetizador, que analisaria as frequências desse som, colhería cinco dos principais harmônicos e geraria tons. Seria realizada, em algum nível, uma harmonização desses ruídos (apesar de que os sons são considerados ruídos por possuírem uma relação desierarquizada entre tons fundamentais e harmônicos). Após a análise dessa gama complexa de sons, os dados eram enviados a diferentes tipos de sintetizadores que geravam outras combinações mais simples de harmônicos. Nunca era uma harmonização suave, porque o objetivo jamais foi de “embelezar” ou disfarçar a poluição sonora, no entanto, o software harmonizava de alguma maneira os ruídos existentes gerando um timbre mais organizado. Entretanto, a escuta final, principalmente com a versão performance, mesclava as duas fontes sonoras e apontava para uma reflexão acerca da vulnerabilidade e incapacidade de lidarmos com a complexidade dos ruídos no cotidiano (em todos os âmbitos de compreensão). Esse trabalho funcionava sozinho como uma instalação, pois que podia abandoná-lo em algum lugar, com o microfone virado para a rua, e ele reciclava os sons o tempo inteiro, como se fizesse uma operação de fotossíntese do “carbono” sonoro. No entanto, muitas vezes, o som não conseguia ser harmonizado, porque a poluição sonora era tão caótica que o sintetizador não conseguia gerar tons claros. Essa obra foi desenvolvida durante uma residência em um laboratório de mídia em Belo Horizonte

57. D.I.Y. é uma abreviação da expressão em inglês *Do It Yourself* (faça você mesmo), que traduz um espírito surgido com a cena punk, pós-punk e movimentos underground.



+

+

+

chamado Marginalia Lab, e apresentada como uma instalação e performance na exposição *Interactivos*, em Belo Horizonte.

O que faz você preferir as oficinas a elaborar obras dentro de um contexto de exposição?

VANESSA Eventualmente, sou chamada para propor trabalhos em festivais de arte e tecnologia. Gosto bastante das possibilidades de pesquisa e até de fazer performances, mas não da proposta expositiva. Por essas e outras, hoje prefiro dar oficinas, ensinar, e construir diretamente junto com as pessoas. Acho mais efetivo e gratificante do que fazer um trabalho específico, que terminaria sendo chamado de objeto artístico ou instalação em algum tipo de exposição, cujo potencial do público é resumido a um espectador passivo ou quiçá interativo. Não se trata exatamente de não ver o que eu faço como arte. Alguns dos objetivos do meu trabalho com eletrônicos talvez sejam os mesmos de instalações artísticas, visto que dão visibilidade às partes internas de circuitos eletrônicos e quebram o paradigma da “caixa preta”, pois que reutiliza e recicla objetos cotidianos para usá-los em funções que não foram determinadas originalmente nas fábricas. Penso, porém, que esse objetivo é muito mais efetivo numa proposta de oficina do que numa proposta de exibição, na qual o espectador, sabe-se lá como, deve entender isso sozinho de maneira interativa ou, o que é pior ainda, contemplativa. Como quebrar paradigmas desse tipo se o espectador não “botou as mãos na massa”, não abriu as caixas pretas, não “fuçou” nos circuitos? Em minha opinião, é como se tivéssemos uma “caixa preta” aberta, dentro de uma “caixa branca” fechada (a galeria). Às vezes, na tentativa de quebrar paradigmas, são gerados paradoxos.

VANESSA DE MICHELIS

+

+

+

Nesse caso, seu intuito está muito mais ligado – e aí entra o seu lado ativista – a um “empoderamento” do outro, ou seja, proporcionar que o outro possa também fazer aquilo que você está fazendo, para sair de uma posição hierárquica entre artista e aquele que, de alguma maneira, “consome” a obra.

+

+

+

211





VANESSA A palavra “empoderamento” tem muita relação com o que faço. Acho altamente “desempoderador”, hoje em dia, obras de arte que não estão inseridas ou acompanhadas de algum tipo de contrapartida num contexto comunitário, social ou cultural. Principalmente, se elas estiverem inseridas em espaços restritos, destinados a um público específico e privilegiado. Prefiro a “roleta russa” ao tentar engajar cinco pessoas por vez em uma oficina, do que sequer saber se alguma delas teve seu interesse, saber, diversão ou curiosidade despertados pelo contato com o meu trabalho, em uma exposição com duzentos visitantes ao dia. Acho que muitos artistas têm uma relação de produção comercial com seu trabalho. Não no sentido das temáticas, mas o próprio processo de produção é comercial, ou seja, o artista conceitua uma obra, cria o produto e o deixa exposto/distribuído em alguma prateleira ou galeria para o público, como em um mercado. Para o que proponho, é mais gratificante trabalhar com formas que proporcionem menos hierarquias, ainda que utilizem temáticas ou processos considerados artísticos. Acho que a obra, muitas vezes, é um meio para um diálogo e para uma transformação pessoal que transbordam o formato de apresentação expositiva, que privilegia a obra como um fim. Portanto, faz com que por meio da “visibilização” da obra seja gerada uma “invisibilização”, silenciamento e hierarquização da relação entre o público e a figura do artista. Se alguém se interessar por uma obra minha num grande festival e quiser saber mais sobre o trabalho, o acesso a qualquer informação relativa à obra ou a mim não será tão fácil. Nem o catálogo da exposição é gratuito ao visitante. São muitas etapas para que a pessoa possa entrar em contato diretamente comigo, saber o que é aquele trabalho e qual o contexto daquilo, mesmo com a internet. Tenho interesse em contatos mais próximos, com menos intermediários. Acho importante deixar claro que estou falando da minha experiência e de universos tangentes a ela, não acho que essa seja uma condição geral para todas as obras. Remeto-me a um tipo de trabalho ou projeto cujo objetivo seja empoderar e de alguma maneira quebrar a lógica do produto, do consumo e das relações de poder.



+

+

+

Para você é mais interessante a experiência prática e relacional do processo do que o resultado final?

VANESSA Sim. Quando dou uma oficina, posso comunicar também quem sou e o que penso, e saber da mesma forma o que as pessoas que estão ali pensam. Aliás, muitas vezes em festivais artísticos nem visito a exposição e vou apenas aos seminários, oficinas e palestras, visto que, para mim, o mais interessante é conhecer o contexto de produção e motivação do conjunto de trabalhos de uma pessoa. Penso que a proposta de contato, num espaço expositivo, é por vezes superficial, mesmo que a obra seja interativa. Com as oficinas, sinto que posso multiplicar o alcance de ideias que perpassam o meu trabalho, pois que são elas que importam no fim das contas. O sintetizador que eu mesma fiz não importa, o que importa é que na oficina e na vida você pode fazer um também, evitar o consumo, ganhar autonomia ou simplesmente se divertir. Já em uma exposição, muitas vezes o que é dito nas entrelinhas (até não intencionais, mas que vem com o pacote da estrutura) é: o que alguém que está aqui fez é muito importante, e você, por outro lado, não sabe fazer.

VANESSA DE MICHELIS

+

+

+

As oficinas que você propõe geralmente terminam com um trabalho coletivo?

VANESSA Sim, apesar de algumas vezes o tempo não ser suficiente para desenvolver melhor esse trabalho. Entretanto, de qualquer forma, a semente é plantada. Uma experiência interessante foi a residência de dois meses na ONG de vídeo *Res-Telinha* em Tocantins, chamada *Do áudio ao bending*. Nela dei oficinas, algumas com a participação do Manuel Andrade para um público infanto-juvenil de 12 a 16 anos. Nessas oficinas elaborávamos trilhas sonoras, remixes, gravações, circuitos eletrônicos e *jams*. Dei também uma oficina no Sesc Ipiranga, em SP, com uma duração de dois meses, com oito encontros, contudo o tema era outro, era uma oficina focada somente para o público feminino.

213

+

+

+





Quanto ao conteúdo, o que é modificado em relação às outras oficinas?

VANESSA O conteúdo técnico não é modificado, porém o teórico sim, pois foco na pesquisa sobre mulheres envolvidas com tecnologia e música. De certa forma, é igualmente uma questão de “empoderar”. Portanto, não é o bastante se familiarizar com a tecnologia; deve-se também, em certo contexto, dar visibilidade ao fato de que outras mulheres antes de você (seja qual for sua identidade de gênero e sua época) também o fizeram. Essa informação é muitas vezes velada e negada em campos predominantemente masculinos. Nessa oficina, apresento algumas das mulheres pioneiras na música eletrônica e engenharia de áudio. Pauline Oliveros é uma delas: é norte-americana, mas atua também no Canadá e na Europa, e já tem 85 anos. Ela começou como musicista, tocava piano e acordeão, entretanto, depois, com o desenvolvimento das tecnologias, envolveu-se com a música contemporânea, eletroacústica, computação musical e arte sonora, e tornou-se referência mundial nesses campos. Desde os anos 60 é muito ativa em diversos campos musicais e artísticos, a começar por concertos, aulas em universidades, workshops e outras instituições fundamentais na disseminação da música experimental e eletrônica. Foi uma das fundadoras do *San Francisco Tape Music Center* nos anos 60 e dirige, hoje, o *Deep Listening Institute*. Ela desenvolveu uma teoria chamada “*deep listening*” ou “escuta profunda”, que seria um tipo de escuta ligada a práticas, filosofias e técnicas para buscar uma elevação da consciência sonora. Um nome expressivo também é Maggi Payne, nascida na década de 40, é compositora e engenheira de gravação, foi pioneira na música eletrônica e na engenharia de áudio nos anos 50, e trabalha no campo da eletroacústica desde os anos 70 e 80. É professora e co-diretora do *Center for Contemporary Music* que fica na Universidade Mills na Califórnia. Cito, ainda, Wendy Carlos, que é uma mulher trans, e uma das compositoras mais importantes dos anos 60 e 70, principalmente na música feita com sintetizadores. Ela fez várias trilhas sonoras, como a trilha de *Laranja Mecânica* e de outros filmes do Kubrick. Existem muitas outras, porém há pouco material de pesquisa em português. Por fim, apresento na oficina alguns materiais



+

+

+

especializados em musicologia feminista e dicas de bibliografia para que possam seguir individualmente sua pesquisa.

Tenta-se também oferecer um espaço seguro e afetivo para desabafar e discutir experiências referentes à atuação em contextos predominantemente masculinos, e os impactos que o sexismo, machismo e preconceitos, em geral, têm sobre nossos trabalhos. Existem várias mulheres pioneiras em diversos ramos da tecnologia, mas isso é amplamente desconhecido. A música eletrônica e experimental é somente um exemplo; na computação e matemática temos a Ada Lovelace, que criou o primeiro programa para computador, entretanto quem ficou na história como pioneiro da computação foi Charles Babbage.

+

+

+

No aspecto técnico, trabalhamos áudio, palco, amplificação etc., para dar fundamentos para quem já atua na área musical/sonora, mas sente muito preconceito ou dificuldade em aprender as partes mais técnicas do backstage ou da backline do palco (amplificadores, mesas, pedais, P.A's etc.). Finalmente, atuo de maneira muito específica em minhas temáticas, porém em um panorama amplo que vai do âmbito da composição musical, passa pelo áudio profissional e artístico, até a eletrônica artesanal do “faça você mesmo”. Nesse percurso, transito por espaços diferentes, de festivais de arte e tecnologia até mesmo oficinas oferecidas em espaços de caráter cultural ou político-ativistas, em que as pessoas querem aprender eletrônica para consertar seu chuveiro e arrumar seus cabos sem gastar dinheiro, por exemplo. Por isso digo que não me considero artista, porque na maioria dos espaços em que trabalho essa “credencial” não é necessária ou imposta.

Você falou de vários tipos de ativismos até agora: social, econômico e de gênero, que têm relação, é claro, com uma postura ou estratégia política. Entretanto, no caso de alguns trabalhos, como o *Zilah Exposta* (2012) [p. 94], o ativismo político é mais explícito e incorpora, até mesmo, as manifestações atuais. Como você faz essa ponte, entre um trabalho artístico e o ativismo político?

+

+

+





VANESSA No caso do *Zilah*, foi com base numa ocupação popular em zona periférica de Belo Horizonte, chamada Zilah Spósito, que há dois anos e meio foi invadida pela polícia sem nenhum tipo de mandato. No episódio específico de Belo Horizonte, eram, aproximadamente, quatro ocupações que estavam sofrendo ataques na mesma época, sendo Zilah a menor e mais recente. Tinha somente nove meses de ocupação, as outras tinham de dois a cinco anos. Contudo, todas estavam sendo alvo de estratégias de gentrificação⁵⁸ da prefeitura de Belo Horizonte. Com o intuito de limpar e preparar a cidade para a Copa do Mundo de 2014, diversas ações e reformas urbanísticas estavam sendo realizadas, dentre as quais podemos citar a expansão de algumas rodovias que ligam o aeroporto e os estádios à cidade. O centro administrativo do Estado de Minas Gerais e da prefeitura de BH mudou para fora da cidade, no caminho do aeroporto e, para “facilitar” o acesso à Cidade Administrativa, decidiram criar a Linha Verde, que era um projeto de expansão e melhoria de rodovias já existentes. Essa via foi “carinhosamente” chamada de Linha Cinza, uma vez que levou à destruição muitas estruturas e moradias, à cobertura de um dos últimos córregos a céu aberto na cidade, e à remoção de várias famílias que moravam por onde passaria essa rodovia. Participei do mutirão para a reconstrução das casas, organizado após o incidente de invasão da polícia, no qual foram levados alimento, roupa e material de construção para os moradores. Numa assembléia coletiva que aconteceu nesse dia, conversei diretamente com uma das moradoras e gravei seu relato sobre o momento da invasão. Ela contou que durante a noite os moradores escutaram vários passos descendo para o vale em que estava a comunidade, ninguém conseguia ver o que era, pois estava tudo escuro, haviam cortado a energia. Para comunicar que havia alguma coisa acontecendo, as pessoas começaram a bater panelas. Isso virou um sinal, um código sonoro que os moradores criaram entre si e, a começar daí, toda

58. Gentrificação é uma tradução literal do inglês “gentrification”. Trata-se de um fenômeno que altera as dinâmicas de composição de uma determinada região, aumentando os custos de bens e serviços e dificultando a permanência de antigos moradores de baixa renda.



+

+

+

vez que houvesse alguma coisa de risco, o alerta era o bater de painelas. Devia ter sido um pesadelo, porque o som no escuro é algo amedrontador. Todo mundo na escuridão, sprays de pimenta usados contra velhos e crianças, as pessoas arrastadas para fora de suas casas, e o som de painelas e de marretadas rompiam as paredes dos barracos.

Esse relato me impressionou muito e decidi então transformá-lo num rádio-documentário experimental, que mesclasse as impressões da moradora que fez o depoimento e as minhas. Durante o mutirão de reconstrução das casas, gravei vários sons para acrescentar a esse documentário, que tornou-se uma grande navegação entre *story-telling*⁵⁹, composição eletroacústica, paisagem sonora e rádio documentário, que nomeei *Zilah Exposta*. Essa obra sonora começa com a voz do relato e os ruídos do mutirão, de uma forma que, simultaneamente, desconstrói o relato e constrói a sensação do medo do dia da destruição das casas. Como iria participar, algumas semanas depois, de um festival de música eletrônica chamado Eletronika, dentro do Festival Artemov, em Belo Horizonte, não conseguia pensar em apresentar alguma coisa que não contemplasse essas inquietações e desse visibilidade aos acontecimentos da Zilah, uma vez que a apresentação seria seguida de um bate-papo com o público e teria cobertura da mídia nacional.

+

+

+

Para essa primeira apresentação, a performance foi audiovisual. Chamei alguns colaboradores como o Felipe Turchetti, Aline Xavier e Pedro Veneroso (parceiros no Devorondina e Marginalia Lab) para fazer imagens em tempo real. Utilizamos uma placa de alumínio, colocada sobre duas caixas acústicas graves e, em cima da placa, acrescentamos diversos materiais de construção: areia de vários tipos, cascalhos, pedras. De acordo com as frequências tocadas, a vibração das caixas movimentava os materiais, que eram filmados por uma câmera. Entretanto, nas

59. *Story-telling* ou narração de histórias é a transmissão de eventos em palavras e imagens, muitas vezes pela improvisação.

+

+

+





+

+

+

apresentações seguintes de *Zilah* (em um festival de música livre em Salvador e em outro festival feminista de cultura libertária que também ocorria por lá) não houve vídeo, era só a paisagem sonora, sem elemento visual. Gosto de versões totalmente sonoras e escuras em que as imagens ficam por conta da imaginação de cada ouvinte. Esse trabalho ainda foi apresentado em Curitiba no festival chamado *Perturbe*, em 2013.

Atualmente, *Zilah* começa com o depoimento colhido na Zilah Spósito, mas segue outros caminhos baseados no cruzamento das minhas experiências e de pessoas, comunidades, espaços e manifestações político-ativistas que vivenciei. O material sonoro segue acrescido por outras histórias: palavras de ordem de um protesto contra violência ao povo Mapuche no Chile, cantos indígenas gravados nos atos contra Belo Monte em Altamira no Pará, atos contra o desalojamento do Pinheirinho em São Paulo ou os gritos das mulheres contra a violência de gênero na Marcha Mundial das Mulheres por exemplo.

VANESSA DE MICHELIS

+

+

+

Então é um trabalho que se encontra em constante processo de construção, um *work in progress* no qual você sempre vai somando coisas?

VANESSA Sim, não faz sentido encerrar essa história/trabalho enquanto estiver em sintonia com as manifestações atuais. Cada um tem sua maneira de digerir e de exteriorizar o que testemunha com suas próprias vivências. Algumas pessoas tiram fotos, outras escrevem relatos, fazem *streaming*⁶⁰. Eu gravo sons. Os acontecimentos são constantemente incorporados a esse trabalho porque, afinal de contas, são histórias que se relacionam com uma mesma luta e resistência contra sistemas de cultura, de política e de poder hegemônico.

218

60. *Streaming* (fluxo de mídia) é uma forma frequente de distribuir informação multimídia numa rede, como a Internet.

+

+

+







BIBLIOGRAFIA



+

+

+

Bataille, Georges. *La conjuración sagrada (Ensayos 1929-1939)*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2003.

_____. *La parte maldita*. Barcelona: Icaria, 1987.

Baudrillard, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Ed. Relógio d'água, 1991.

Belting, Hans. *Art in the tv Age. On Global Art and Local Art History*, 2006 – Disponível em: http://globalartmuseum.de/site/act_lecture3

Botey, Mariana y Cuauhtémoc Medina. “En defensa del fetiche”. *El Espectro Rojo*, Ano 1, nº 1 (maio 2010): p. 8-15.

Bourriaud, Nicolás. *Pós-produção – Como a Arte Reprograma o Mundo Contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

Cage, John. “The Future of Music: Credo”. Em *Silence: Lectures and writings*. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press, 1961.

+ Certeau, Michel de. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1998. +

Flórido, Marisa. *Sobre cantos, silêncios e abismos*. Disponível em: <http://www.immaterial.co/index.php/textos-criticos2>

Flusser, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.

Guattari, Félix. “Da produção de subjetividade”. En *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*, organizado por André Parente. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

Giannetti, Claudia. “Metaperformance – El sujeto-proyecto”. Em *Luces, cámara, acción (...)* ; *Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia: IVAM Centre Julio Gonzalez, 1997.

Haraway, Donna. “Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século xx”. Em *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*, organizado por Tomaz Tadeu, 34-119. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

+

+

+





_____. “The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others”. Em *Cultural Studies*, editado por Lawrence Grossberg, Cary Nelson, Paula A. Treichler, 295-337. New York: Routledge, 1992.

Heidegger, Martin. “A questão da técnica”. Em *Ensaio e conferências*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

Herkenhoff, Paulo. *Dirceu Maués: território em transe e trânsito*. 2007. Disponível em: http://www.frmaiorana.org.br/2007/Arte_Para_2007_26ED.pdf

Hulten, Pontus. *Tinguely*. Paris: Editions Centre George Pompidou, 1988.

Kellner, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

La Mettrie, Julien Offray. *L’Homme-Machine*. Paris: Ed. Frederic Henry, 1865.

Machado, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

Santos, Laymert Garcia dos. *Politizar as novas tecnologias*. São Paulo: Ed. 34, 2003.

Serres, Michel. *Filosofia mestiça*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

Virilio, Paul. *El Ciber mundo, la política de lo peor*, Madrid: Ediciones Cátedra, 1997.

_____. *La máquina de la visión*. Madrid: Cátedra, 1997.





Este livro foi composto em MetaPro
e impresso em 2014 pela Walprint.

